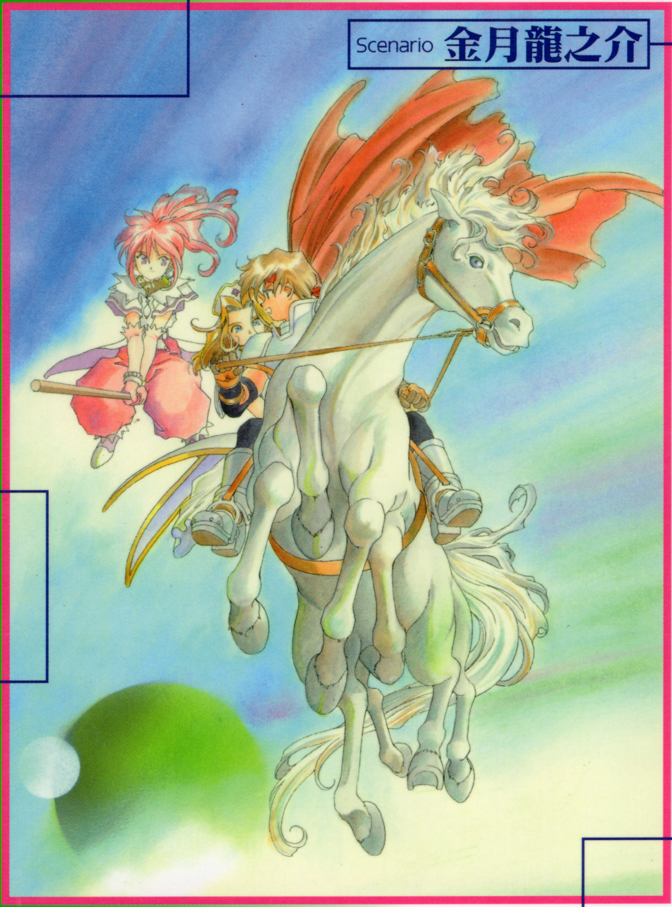
Movic Game Collection 15

Scenario 金月龍之介

テイルズオブファンタジア

ドラマCDシナリオワークス



Tales of Phantasia

It happened a long long time ago.Or maybe it was something that took place in the distant future?
The tide continues from the past to the present.
If this is what's called"time",then this tale is about the struggle of soldiers against the flow,the soldiers who challenged the current.
But is it reality? This is a tale of time,ideology,destiny,and fantasy.



── アセリア暦4202年。
強力な魔物を率いる魔王ダオスに、若き剣士
クレス＝アルベインとその仲間達が闘いを挑む。
100年後の世界で待つ友を救う為、そして、
未来をこの手で切り開く為に!!

大ヒットRPG「テイルズ オブ ファンタジア」の感
動がよみがえる人気ドラマCD Chapter ①〜③の、
詳細な解説と演出メモ、未収録分を含む全脚本
を完全収録。TOPの魅力的な世界とキャラク
ターがより深く楽しめる、ファン必読の一冊

Movic Game Collection 15

Movic Game Collection 15

Scenario 金月龍之介

テイルズオブファンタジア

ドラマCDシナリオワークス



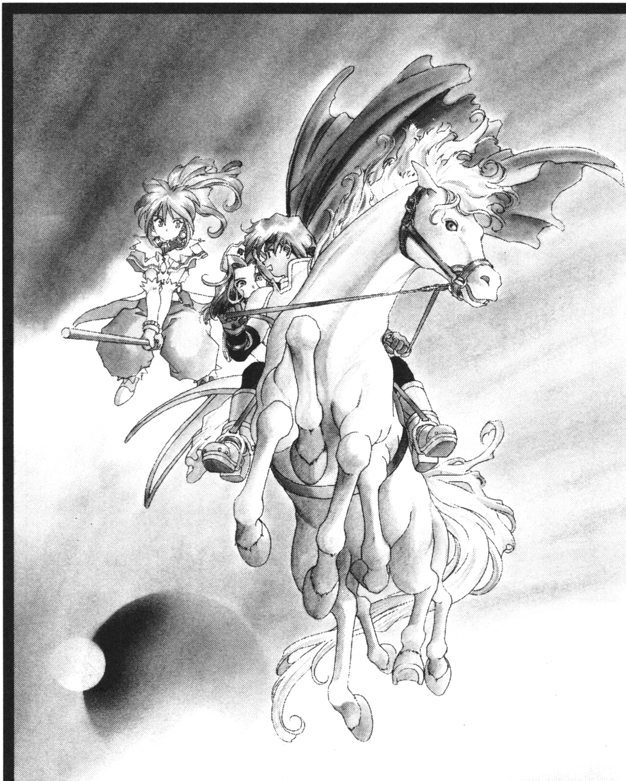
Tales of Phantasia
It happened a long long time ago.Or maybe it was something that took place in the distant future?
The tide continues from the past to the present.
If this is what's called"time",then this tale is about the struggle of soldiers against the flow,the soldiers who challenged the current.
But is it reality? This is a tale of time,ideology,destiny,and fantasy.

ムービックゲームコレクション 15

テイルズ オブ ファンタジア

ドラマCDシナリオワークス

原作◆株式会社ナムコ
脚本◆金月龍之介



MGC



Cless Alvein

クレス＝アルベイン

Cless Alvein

年齢：17歳
身長：170cm
体重：59kg

自然に囲まれた村トーティス出身の若き剣士。剣術と狩りに明け暮れる平和な日々を送っていたが、ダオス軍の黒騎士マルスによって村を壊滅させられてしまう。復讐の為マルスを追い、絶体絶命の所をモリスンに助けられ100年前の世界に飛ぶ。

CHARACTER
AND
PROFILE

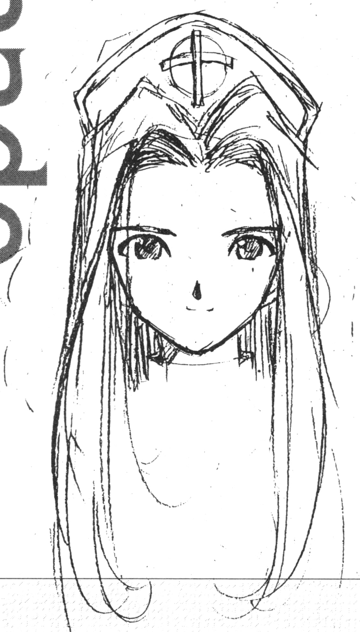
Mint Adnade

ミント=アドネード

Mint Adnade

年齢：18歳
身長：162cm
体重：42kg

かつてダオスを封印した一人であるメリルを母に持ち、若くして有能な法術師となる。ダオスの手のものよって幽閉されているところを、クレスに助けられる。控えめで心優しい性格ながら、厳しい現実に立ち向かう芯の強さを持っている。



Chester Barklight

チェスター＝バークライト

Chester Barklight

年齢：17歳
身長：175cm
体重：62kg

トーティス村出身。クレスとは幼なじみであり親友。唯一の肉親であった妹アミィの仇である黒騎士をクレスと共に追い、ダオス復活に立ち合うことになる。クレス、ミントを助けた為にアセリア暦4304年に残る。皮肉っぽいところもあるが他人への思いやりは強い。



Arche Kraine



アーチェ＝クライン

Arche Kraine

年齢：17歳
身長：157cm
体重：45kg（自称39kg）

ローンヴァレイに父親とふたりで住んでいたハーフエルフで、魔術の腕は超一流。親友の仇討ちに協力してくれたクレス達を気に入り、同行する。喜怒哀楽が激しく、感じた事をそのまま口に出すタイプ。

Klarth F.Lester

クラース＝F＝レスター

Klarth F.Lester

年齢：29歳

身長：176cm

体重：62kg

ユークリッド村で、精霊の力を借りて人間が魔術を使う技法「召喚術」の研究をしている。幼馴染みで誰よりも自分を理解してくれているミラルドと共に魔法修練所を開いていたが、ダオスを倒すために魔術の力を求めるクレス達に協力する。



Suzu Fujibayashi



藤林 すず

Suzu Fujibayashi

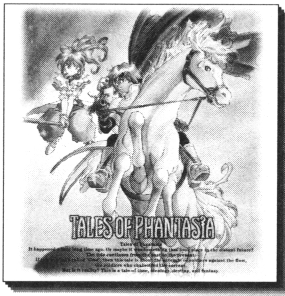
年齢：11歳
身長：135cm
体重：28kg

伊賀栗流忍者の隠れ里に住むくの一で、頭領である祖父の乱蔵から厳しい英才教育を受けており、11歳ながら一人前の忍者としての実力を身に付けている。掟を第一と考え、感情を押し殺して生きてきたので、自分の感情を表現することに慣れていない。

CONTENTS

脚本／金月龍之介
脚注／金月龍之介(脚)・中村誠(P)

CHAPTER 1
ヴァルハラ戦役



INTRODUCTION
CHAPTER1 ヴァルハラ戦役

(脚) オープニング、オリジナルの登場シーン、フラッシュバックする回想シーンなど、導入部から凝りに凝った構成になってますので、何度も楽しんで下さい。

(P) コンセプトは「映画的手法」です。頭の中にカメラを用意して、キャラクターがアップになったり離れたりしながら動き回る映像をイメージしてみて下さい。

■S1イメージ

【SE】柱時計が時を刻む音

クレス　——[※1]思うんです。いつか目覚ましが鳴って、全部が夢だったってことがわかるんじゃないかって。

クラース　（ややおどけて）人生は夢だ。

クレス　（真剣に）じゃあ、目が覚めたら？

クラース　（やや間をとって）忘れてしまうのさ、夢のことは。

【SE】柱時計、大きく鳴る。

■S2ナレーション

★やや間を取って

ナレーション　アセリア[※2]暦、４２０２年。

㊖1巻総括
第1巻は〝活劇主体〟——パッとカッコいい絵のイメージが浮かぶようなシーン描写を強く意識していました。原作がそういった雰囲気のゲームですし、最初から〝成長〟やら〝戦う理由〟やらといった重々しいテーマをつきつけるのは、作り手側のエゴだと思ったからです。
キャラクターの登場シーン、戦闘、魔導砲、ペガサスを駆っての空中戦……こうした派手なシーンでリスナーの興味を牽引し、世界に浸っていただいたうえでテーマを打ち出していこうと考えていました。

Ⓟ収録前に、役者の皆さんに今回のドラマは「だれもが、何かのために戦っている」というテーマで行きたいと考えている、それを念頭において演じていただきたいとお願いした。

※1㊖かなりわかりづらい導入ですが、3巻ラストで「おおっ、アレはこの部分の前振りだったのか！」と驚いてもらうその衝撃を、敢えて選びました。

※2Ⓟこのシナリオの段階では、ナレーションを石塚さんにお願いするか決定していなかった。そのため、脚本では映(洋)画的なイメージを優先させて、英語表記アセリア。イン、４２０２。になっている。

★やや間をとって

■S3炎上する村（その1）

ドラゴニュート[※3]　――4182年。いまから二十年も前の話だ。

【SE】先の台詞からやや間を取って、フェードイン。炎に包まれている家屋。逃げ惑う村人の悲鳴。半鐘。剣戟。

ドラゴニュート　オレが軍隊に入ったばかりの頃、酒場で隣に座ってたドラゴンナイトの隊長殿が、オレの膝の上に豪勢なゲロをぶちまけやがった。だがオレは、文句ひとつ言わねえでそいつを片付けた。なんでだと思う、お嬢ちゃん？

怪物たち［OFF］（からかうように笑っている）

少女[※5]　だ、誰か！　助けて！

㊥原作ゲームの『現代編』（平和なトーティスの村→マルスの襲撃→脱出→ミントとの出会い→モリスンとの出会い→ダオスとの初遭遇→時空転移）の部分をカット。『過去編』最大の盛り上がりであるヴァルハラ戦役から物語を始めています。全3巻という全体の分量を考慮したがためでもありますが、話の筋に振り回されず、キャラクターのドラマを時間をかけて、クローズアップして描きたかったというのも大きな理由のひとつです。

※3★ドラゴニュート。剣と盾で武装したトカゲ人間。ゲーム中ではわりとザコ。

※4㊥ドラゴニュート隊長が延々とゲロに関するアメリカン小咄をとばすのは、『レザボアドッグス』あたりの「開巻早々こりゃなんじゃ？」的引っ張りを意識したのですが……長すぎだったかなぁ、といまではちょっぴり反省。

※5Ⓟ「少女」は実はアーチェなのだが、アーチェらしく演じてもらう

【SE】ドラゴニュート、ゆっくり歩み寄る。以下セリフ、迫る足音にあわせて

ドラゴニュート　隊長殿が、『さっさとその臭えゲロを片付けろ』って命令したからさ。

少女　いやっ！　来ないで！

ドラゴニュート　要するに、オレは仕事ってもんに、それなりの敬意を抱いてるわけよ。

【SE】ドラゴニュート、剣を抜く

ドラゴニュート　オレは、命令は責任を持って最後までやり遂げる。たとえそれがどんなクソ仕事だとしてもだ。それが俺の処世訓だ。

少女　いやーっ！　お父さん!?　お母さん!?

ドラゴニュート（優しく）偉いだろ、オレ？

少女（泣いている）

副隊長（叫ぶ）隊長殿に返事をせんか！

か、分からないように演じてもらうか決めかねていた。テスト時に、かないみかさんがアーチェと分からないように（アーチェが「演じている」風に）演じて下さったのを聞いて、それが正しいと感じた。

少女　ひっ！　え、偉いです！
ドラゴニュート　だろ？で、今回の命令は、この村の人間を皆殺しにして、ここをミッドガルズ攻略の橋頭堡にすることなんだよなあ。だから、お前の人生、ここで終わっちまっても文句はねえよなあ？　そういうことだよなあ!?
少女　（絶叫）
怪物たち　（狂ったように笑い、囃して叫ぶ）
【SE】怪物、少女に顔を近付けて、ハア〜と、息を吐きかける
ドラゴニュート　キスしろ。
少女　えっ？
ドラゴニュート　……副隊長？
副隊長　（どなる）隊長殿はキスをしろとおっしゃっている！　そうすれば隊長殿は、鉄より固いポリシーを曲げて命だけは助けくださるそうだ！
少女　そ、そんな！
ドラゴニュート　ああ、そういや例のゲロ野郎な。半年前に手足を

怪物たち（笑う）
ドラゴニュート　知ってるか？　最後まで生かしたまま手足を引き千切るコツってのがあるんだぜ？

少女（泣きながら）わ、わかりました。
怪物たち（喜ぶ。冷やかしの声）
ドラゴニュート　んん〜？　震えてるのか？
少女（消え入りそうな声で）恥ずかしい……あの……目、つぶってください。
ドラゴニュート（喜ぶ）よっしゃ、よっしゃ！　ほれ。……いいか、愛情を込めた熱〜いキッスだぞ？　燃えるような情熱的キッスじゃなきゃ、し、死刑にしちゃうからな？
少女　……ん。
ドラゴニュート（興奮して）はあ、はあ……んん〜熱い。この熱さ、たとえるならドラゴンのブレスでじりじりと身を焦がされるがごとし。

【SE】静かに火が立ち上る
ドラゴニュート（我に返って）……って、ホントに燃えてるじゃねえか、オレーっ!?
【SE】炎、一気に燃え上がる
副隊長　た、隊長殿ーっ!?
怪物たち（混乱）
ドラゴニュート　な、なんじゃこりゃああっ!?
少女　なにって、イラプション[※6]だけど？
【SE】崩れ落ちるドラゴニュート
少女　まったく。
【SE】少女、勢いよくマントを脱ぎ捨てる

Ⓟ映画らしいキャラクター紹介シーンということで、このセクションではそれぞれが自分の見せ場を持っている。アーチェの魔術、クラースの召喚術、クレスの剣術、ミントの法術という具合に。

※6★イラプション。上方から溶岩を降り注がせるアーチェの魔術。

少女　このアーチェさんをナンパするなら、鏡見てからにしてよね。
【SE】怪物たち、アーチェの周りを取り囲み、戦闘体制に入る
副隊長　おのれ。貴様、魔術師か!?
少女　ピンポーン！　アーチェクライン17歳。ピチピチのハーフエルフの魔術師で〜っす。
副隊長　くっ。逃げられると思うなよ。包囲は完璧、まさに——。
少女　（さえぎって）袋の鼠？
【SE】ザッ、と地面に立つ音
クラース［OFF］　降伏しろ！　お前たちは完全に包囲されている！
怪物たち　（どよめく）
副隊長　貴様、何者だ!?
クラース　——召喚士、クラースFレスター！

少女　んじゃ、バイバーイ！

【SE】空に舞い上がるアーチェ[※7]

副隊長　と、飛んだ!?

クラース［OFF］アーチェのホウキは特別製でね。掃き掃除以外にも、ああやって空を翔ぶのに使える。便利だろう？

【SE】［OFF］非売品で〜す！　あははは（笑い声、だんだん遠ざかっていく）

副隊長　い、行っちまった……。へ、へへへ。要するに、お前さんは見捨てられたってことじゃねえのか？　けっ！　てめえだけは逃がさねえ！

クラース　ん？（辺りを見回して）ああ、確かに私ひとりになってしまったな。

副隊長　なにが包囲だ！　ひとりでノコノコ出てきたことを後悔させてやる！　全軍、突撃！

※7Ⓟ実際にはここからM（BGM）が入る。Mは、アーチェのほうきで飛びあがるイメージから、クラースの術のところで緊張感のあるイメージにシフトしていく。

【SE】ときの声を上げてクラースに突撃する怪物たち

クラース　（やや間を取って、静かに）——この[※8]指輪は御身の目。この指輪は御身の耳。この指輪は御身の口。

副隊長　残念だがよ！　いくら念仏唱えても、テメエは天国にゃあ行けねえよ。

クラース　（静かに）我が名はクラース。指輪の契約に基づき、この儀式をつかさどりし者。

副隊長　出血大サービス、特急券付きで地獄に直行だ！

クラース　（力強く）我、伏して御身に乞い願う。我、盟約を受け入れん。我、盟約を受け入れん。我に秘術を授けよ。

【SE】エネルギーがクラースに収縮していく。以下、召喚の呪文にあわせて、徐々に収縮音が高まっていく

副隊長　な、なんだあ!?

※8㊕クラースの呪文詠唱。原作ゲームでも、術を使う際にはそれなりの時間がかかります。この部分をドラマ的な要素として導入すれば、原作ゲームを遊んでいる方々に喜んでいただけるのでは……と。呪文は、それらしい雰囲気を出すため、いろいろな実践魔法書や、ボードレールの詩集から言葉を選んででっちあげました。「クラースの呪文がカッコイイ！」とのお手紙が多くて苦労が報われました。

Ⓟオリジナルで作ったクラースの呪文。これが始まればクラースが召喚を始めたことを印象づけるために何度も繰り返し登場する。

Ⓟ第一巻は映画的なシーンありきで制作している。よって、このようなカットバック的な構成のかけあいが多く使用されている。

★以下[※9]のカタカナの呪文、ステレオで右に。日本語の呪文、それにかぶさって左に。

クラース右　ドリグネ[※10]、ドラグネ、ドラゴネ。ディエス、ミエス、ジェイド。マクスウェル、エル、エニテマウス。ハグエル、ベリアス、マモン。マルバス、レキエス、レクイエル。（日本語呪文の長さにあわせて、頭に戻って繰り返し）

クラース左（力強く）きたれ、四大元素を統べる者。知恵を支配する者よ。御身、　時の河を旅する者。闇夜の敵。光の盟友にして、同伴者よ。流されし罪無き血を悲しむ者。輝ける勝利を運ぶ者。指輪の契約の元に、我に秘術を授けよ。

【SE】エネルギー、最高に収縮

★ステレオ分割ここまで

※9㊙呪文のステレオ分割。リスナーのみなさんに驚いてもらえるような効果を、と考えて導入。カタカナ呪文の詠唱には、クラース役の井上和彦さんもひと苦労。

※10Ⓟ長さを合わせるために秒数をこまかく区切って演じてもらった。

Ⓟ左右の音声がだんだんとセンターへよる演出がされている。

クラース（叫ぶ）契約は完了せり！　我が手の内に御身と！　力と！　栄えあり！

クラース（叫ぶ）マクスウェル！

副隊長（叫ぶ）コンニチワーッ！[※11]

怪物たち（叫ぶ）

【SE】閃光、連続的に放たれる

怪物たち（悲鳴。混乱）

副隊長　おおおっ、召喚術だと!?　ばかな！　人間風情が召喚術など！　ダオス様直属の我ら処刑部隊が、たかが人間一人の前に……全滅するというのか!?　ぐあああーーーーーーっ！

【SE】閃光、納まる。立ち上る蒸気。うってかわった静寂。

クラース（独り言）ふむ。詠唱時間に多少、短縮の余地があるな。

※11（脚）収録時、副隊長役の山田真一さんに「『コンニチワーッ』てどういう意味でしょうか？」と質問されましたが……CDを聴いていただければみなさんにもご理解いただけるはず。ああいう意味です。さすがはプロ。すばらしいですね。

★マクスウェル。四大元素を統べるマクスウェルを召喚。いくつもの球体を画面中に発射、反射させる召喚術。

【SE】ズルズルと地面を這う音。

副隊長　（小声で）はあ、はあ。まだだ。ここで倒れてはダオス様に面目が……。

クラース　イフリートの召喚に比べて、時間がかかりすぎる。このままでは実戦に導入するのは……。今回のように敵と距離があることなど、そうありはしない……。

【SE】地面を蹴る音

クラース　（不意を突かれて）なにっ!?

副隊長　もらった！

【SE】槍が突きささる音[※12]
　間吹き抜ける一陣の風。滴る血の音

副隊長　（絞りだすように）き、貴様……。

※12Ⓟこのような、音だけを先行させて、何がおこったのか一瞬分からないという作り方も「ファンタジア」では非常に多く使用している。

クレス　――アルベイン流奥義、魔神飛燕脚[※13]。

【SE】槍を引き抜く
副隊長、地面に倒れる

副隊長　若造。な、名前を聞いておこう……。
クレス　クレスアルベインだ。
副隊長　人間にしちゃあ、なかなか……。だが、その程度の技、ダオス様には効きはせん。思いあがるなよ。最後に勝利を掴むのは、オレたち……ダオス様……ダオス様、万歳……。

【SE】こときれる副隊長

■S4炎上する村（その2）

クラース　ふう、助かったよ、クレス。
クレス　まったく。戦闘中は、研究のことはどこかに置いといて

※13★魔神飛燕脚。魔神剣と飛燕連脚を組み合わせたクレスの奥義。ゲームでは、一番最初に習得できる奥義。

　　　　くださいよ！
クラース　いや、面目ない。それにしても、また腕を上げたな。
クレス　いえ、この槍のおかげです。
クラース　確か、グーングニル[※14]――。
クレス　ええ。アルヴァニスタの王子を助けたときにもらった
アーチェ　［OFF］やーっほー！
クレス　どうやらあっちも終わったようですね。おお〜い、アーチェ！

――

【SE】アーチェ、着陸する

アーチェ　ちーっす！
クラース　ご苦労さん。
クレス　ミントは？
アーチェ　（むくれる）ぶーっ。一言めがそれ？　あたしだって一応、カヨワイ女の子なんですけどー。
クレス　（焦って）あ、いや、ゴメン。そんなつもりじゃ……。

※14★グーングニル。本CDでは触れられていませんが、原作ゲームでは、ダオスの手下＝ジャミルに憑依されたアルヴァニスタ王子＝レアードを、クレスたちが助けるというエピソードがあります。その際にクレスたちは、アルヴァニスタ王から報奨としてグーングニルという強力な槍を手渡されました。

ミント　［ＯＦＦ］クレスさーん！
クラース　ホラ。お待ちかねのお嬢さんがご到着だぞ？
クレス　だ、だからそんなんじゃ……。
ミント　（不審げに）どうなさったのですか？
アーチェ　あのさぁ、クレスったらさぁ、ミントのことばっかり心配しちゃってさぁ——。
クレス　（さえぎって）うわーっ！　なんでもない！　なんでもない！
ミント　はあ？　……村の人たちの傷の手当ては終わりました。事前の避難誘導がうまくいったので、全員無事です。
クラース　うむ、まずは重畳。
ミント　クラースさんの作戦のおかげです。ダオス軍を村の中央におびき寄せて、魔法と召喚術で一網打尽に……すばらしいですわ。
アーチェ　（小声で冷やかす）あーっ、ほっぺた赤くしちゃって。クレスぅ、このままじゃミント、クラースにとられちゃうよ？
クレス　（小声で）だからよせってば！

ミント　クレスさん？
クレス　（ぎょっとして）は、はい!?
ミント　腕にお怪我が。
クレス　ああ、そういやさっき……たいしたことないよ。
ミント　いけません！　さあ、腕をお貸しください。
クレス　あ、ああ。
ミント　（静かに）すべての母なる優しき大地よ。

【SE】エネルギー収縮

ミント　あなたの聖なる祝福を、傷つきしあなたの子供たちに与えたまえ。力強きあなたの名前によって、我が望みが成就されんことを。……ヒール※15！

【SE】法術発動（柔らかい音が続く）

クラース　法術……大地と神の力を借りて奇跡を為す魔法体系。たいしたものだ。

※15★ヒール。仲間ひとりのHPを回復するミントの法術。ファーストエイド→ヒール→キュアの順番で回復量が増大。
Ⓟここの部分までで、主要キャラクターの紹介が全て終わる。クレス、クラース、ミント、アーチェ、それぞれのキャラクターと技、人間関係。そして、ダオスという敵がいること。

【SE】法術終了

ミント　はい、終わりました。
クレス　ありがとう、ミント。
ミント　そんな……当然のことです。
クレス　僕たちが仲間だから……かい？
ミント　え？
クレス　（しみじみと）仲間、か。
ミント　（ハッとして）えっ？
アーチェ　どんっ[※16]！
クレス　うわっ!?
アーチェ　（割り込む）ミント！　あたしもさっきのイラプションで、ちょびっと火傷しちゃった。治して、治してー！
ミント　は、はあ。
クラース　やれやれ。……さあ、ミッドガルズ城に戻るぞ。こんな小規模な衝突[※17]を繰り返していてもラチがあかん。
クレス　確かに。それじゃあそろそろ……

（チェスターに関する部分は二巻のテーマにも関わる部分なので、ここに表記はあえてしていない）

ⓅM　IN（BGMスタート）

※16Ⓟテストの時、かないさんは本当にこのまま「どんっ」と言ってくれたのだが大変おもしろかった（本番では違ったが）。

※17Ⓟ「小規模な衝突」とは先の戦いのことと、クレス、ミント、アーチェの軽い口げんかのことをかけている。

クラース　ああ。ライゼン殿が最終決戦に向けた作戦の立案を終えているころだ。

【SE】炎の音、一段と高くなって。[※18]

■S5ミッドガルズ城

ライゼン　勝敗の分岐点は――

【SE】バン、と机が叩かれる

ライゼン[※19]　ここ、ネーヴェルバッハブリッジ[※20]。

大臣A　その橋が分岐点とな、ライゼン騎士団長？

ライゼン　はい。ヴァルハラ平原をふたつに分けるネーヴェルバッハ河はすなわち、我らミッドガルズ領とダオス領を分ける決死線。そして、この河に渡されたネーヴェルバッハ

※18 Ⓟ実際には音楽がもり上がって終わる。

※19 ㉇ライゼン。ゲームにも登場するキャラクターですが、ゲーム以上に活躍してもらいました。カメラ（視点）をメインキャラクターべったりにするのではなく、こうしたサブキャラクターにも回すことで、物語的な広がりを演出したいと考えていました。

Ⓟライゼンは語り部的なキャラクターとして位置づけてあり、1巻と2巻に登場する。

※20 ㉇ネーヴェルバッハ・ブリッジ。ゲーム中にも登場する戦略上重要な橋。ゲームでは特に名前はでてこなかったので、霧を表すドイツ語『ネーヴェル』と、川を表す『バッハ』を組み合わせて創作しました。

ブリッジを先に確保した軍勢こそが、勝利を掴むことになるでしょう。

大臣B　ならばさっさとその橋に軍勢を送らんか！

ライゼン　無論、橋の確保に全力は注いでおります。しかし、この地点を重視しているのはダオス軍も同様。戦況は一進一退。

大臣A　ううむ、一進一退！

ライゼン　（苦しく）……いえ。正直に申し上げまして、我が軍の劣勢であります。このままでは、2日以内にネーヴェルバッハブリッジは、敵軍の手におちるでしょう。

大臣A　ばかな！　騎士団はなにをやっておる！

大臣B　ライゼン、責任はいかに取るつもりだ！

ライゼン　お待ちください。打開策は——

大臣A　（聞かずに）だから私は、平民から義勇軍を募るなどというやりかたは反対だったのだ！

大臣B　義勇軍？　私は聞いていないぞ!?　ライゼン、どういうことだ！　私をさしおいてそのような重要なことを進め

Ⓟ一巻の特徴として、サブキャラクターの登場が多いということがある。これは、カメラを主人公たちのみにあてるのではなく、周囲にふってストーリーをすすめようという意図によるもの。

るなど、思い上りも――

ミッドガルズ王　(さえぎって) 口を謹め。

大臣B　し、しかし、国王陛下……！

ミッドガルズ王　打開策を聞こう、ライゼンよ。

ライゼン　はっ。まず、5名前後からなる少数精鋭の工作部隊を4チームほど編成いたします。彼らの目的は敵軍中枢への潜入、そして内部からの敵指揮系統攪乱。我々正規軍は、敵軍が混乱に陥っている隙を見て――。

大臣A　(さえぎって) 血迷ったか、ライゼン！

大臣B　論外だ！　そのような不意打ちで得た勝利など、パンのひとかけらの意味もない。ミッドガルズ王国騎士としての誇りを忘れたか、ライゼン。ああ、こんなときにモリ[※21]スンがいれば――。

ミッドガルズ王　愚か者！

(しばし緊張の間)

ミッドガルズ王　名誉を重んじることにかけてはこのライゼン、

※21㊥モリスン。すずと並び、モリスンさんの扱いにはとても悩みました。原作ゲームの『現代編』を削っている都合上、各時代のモリスンさんをあまり前面には押し出せなかったのです。また、各時代に異なるモリスンさんが登場するため、耳で聴くしかないドラマCDにおいては状況がわかりにくくなるという心配もありました。必要以上に説明的になるのを避け、構成をスマートにするた

ミッドガルズいち……否、ユークリッド随一！　その男がいかなる覚悟でこの作戦を口にしたか、そなたらにはわからぬか！

大臣A　お、おそれながら……。

ミッドガルズ王　ええい、聞きたくもないわ！　……ライゼンよ、お前のことだ。すでに工作部隊の人選は済んでいるのだろうな？

ライゼン　はっ、精鋭を！

■S6ミッドガルズ軍前線基地

【SE】多くの兵士たちのざわめき
剣や鎧、装備を点検する音

兵士A　［OFF］パナシーアボトル[※22]は行き渡っているか!?　足りない者は早めに申し出てくれ！

兵士B　［OFF］聞いたか？　敵前線にゃ、シルバードラゴン[※23]まで配属されているらしいぜ。

めに、『過去編』『未来編』のモリスンさんの存在もばっさりカット。そのため、モリスン役の石塚運昇さんは、ナレーションと『にんじゃにっき』のみに出演という、とてつもなく豪華な結果になってしまったのであります。

※22㊙パナシーアボトル。ステータス異常を治療する薬。

※23★シルバードラゴン。ヴァルハラ平原に出現するモンスターのなかではかなりの強敵。

兵士C　［OFF］いまのうちに装備の点検を怠るな！　戦いが始まったら敵は待ってくれないぞ！

【SE】鎧の音、ガシャガシャと手前に近付いてきて、止まる

スリーソン[※24]　ほう、貴公らか？　平民から構成された義勇軍とやらは。

クラース　なに？

スリーソン　申し遅れた。私はミッドガルズ王国騎士、スリーソン。今回、貴公らと同じ任務に就くこととなった。

ミント　それは……。お互い頑張りましょう！

スリーソン　ふん。

アーチェ　あによ？

スリーソン　精鋭か。まさか女と子供ばかりだとはな。

ミント　そんな！

アーチェ　あんただって女じゃん！

スリーソン　私は女である前に騎士だ！　騎士としての誇りのために、この命、いつでも捨てる覚悟はできている。いいか、

※24Ⓟスリーソンは何故戦うのか、彼女が「国を守る」と言うのは「兄を守る」と言うのとほぼ同義である。だから、彼女はどんなに強がっていてもその本質は「妹」であるのだ。㊐スリーソン。ゲームにも出ていたのですが、果たしてみなさん覚えていますか……というか知ってますか？　と思わず弱気になってしまうくらいの脇役でした。ライゼンと兄妹という設定は創作。『みんな理由があって戦っている』というテーマを強調するために大抜擢したキャラクターです。

クラース　これは遊びではないのだぞ！　この戦いの重要性については、我々も十分理解しているつもりだ。我々はいま、アセリアの未来を決める重要な分岐点に立っている。理解しているさ。おそらくスリーソン殿、あなたよりもだ……。

★間

兵士C　［OFF］いいか、ドラゴントゥースの属性は闇だ！　光の属性を帯びた装備を持っている者は、忘れずに装備しておけ！

★間

スリーソン　ひとつだけ言っておく。私の足を、ひっぱるな。
クラース　肝に命じておくよ。

【SE】鎧の音、遠ざかっていく

アーチェ　バッカみたい、あの女！
クラース　誇り。プライド。典型的な騎士職業病の末期症状だな。
ミント　あの人たちは、そんなもののために戦っているのでしょうか？
クレス　戦う理由は人それぞれさ、ミント。誰もが、譲れない何かを守るために戦っている――。
ミント　ん……なにを書いていらっしゃるのですか？
クレス　うん、ちょっとね。

【M】　メインテーマ／IN

クレスM　アセリア暦4202年、ヴァルハラ戦役。[※25]僕はその結末を知っている。魔術師、エドワードモリスンに率いられたミッドガルズ軍が、ダオス軍に圧倒的な勝利を収めるのだ。でも……でも、それは、僕たちが生きていた世界での歴史だ。ミッドガルズ軍を率いるはずのエドワードモリスンは、もう、この世にはいない。僕たちが時間を

※25Ⓟクレスの日記はストーリーを牽引する意味と、ストーリーテラーをクレスが担うという役割がある。

兵士A　さかのぼってきたことによって小さなひずみが生まれ、歴史が狂ってしまったのだ。僕たちは、僕たちの世界を……未来の世界を襲った悲劇を防ぐため、時間を越えてこの百年前の世界にやってきた。けれども歴史は、僕たちが見通すことができないくらい大きくうねり、劇的な変化を見せようとしている。

クラース　［OFF］前線部隊、ネーヴェルバッハブリッジで敵軍と接触！

クレスM　さあ、行くぞ！

……父さん。母さん。僕に、勇気をください。

■S7タイトルコール[※26]

★以下[※27]、英語ナレーションに、ワンテンポ遅れて日本語ナレーションが被る。

日本語N　昔々……あるいは、はるか未来のことなのだろうか？

そもそも、過去から未来への連続した流れを時間と呼ぶ

※26㊥タイトルコール。英語のナレーションは、実際に外国人の方にやっていただきました。背が高い。スマート。ハンサム。ナレーション以外にもモデルの仕事をこなす。しかも英語、日本語、フランス語の三ヶ国語を話す……男性スタッフをちょっとブルーな気持ちにさせてくれる方でした。

のなら、その流れを逆行し、その流れに挑戦した戦士たちの物語は、果たして現実といえるのだろうか？　時間と、信念と、運命と、そして幻想の物語。

英語N　TALES　OF　PHANTASIA。
CHAPTER　ONE。

【M】　メインテーマ／OUT

■S8ナレーション

★テーマのOUTにあわせて
ナレーション　アセリア暦[※28]、4304年。
★しばし間

■S9トーティスの村／アルベイン家（アセリア暦4304年）

※27Ⓟ映画な表現を決定づける手法。本来サウンドドラマではこのような方法は禁じ手だと思う。しかし今回はそのような「サウンドドラマ」だからという制約はもうけないこととした。

○英語N　Tales of Phantasia.
It happened a long long time ago. Or maybe it was something that took place in the distant future?
The tide continues from the past to the present.
If this is what's called "time", then this tale is about the struggle of soldiers against the flow, the soldiers who challenged the current. But is it reality? This is a tale of time, ideology, destiny, and fantasy.

※28Ⓟ脚本ではアセリア。イン、4304。

【SE】食器[※29]を洗っている音

マリア　――ねえ、あなた？

ミゲール　ん？

マリア　クレスには、まだ早すぎたんじゃありませんか？

ミゲール　17と言えば、もう大人だ。

マリア　でも、あのペンダントは……。

ミゲール　剣の腕もなかなかのものだ。トリスタン師匠[※30]も、そろそろ奥義を伝授してもいい頃だと太鼓判を押している。

マリア　奥義？

ミゲール　魔神飛燕脚だ。

マリア　（不安そうに）まあ。

ミゲール　基本中の基本の奥義だが、それだけに応用が利く。あの時、最後に私とお前を守ってくれたのも魔神飛燕脚[※31]だった。

マリア　そうでしたね。

ミゲール　私たちも、もう若くはない。ただの父親と母親がすっかり板についてしまった。

※29Ⓟこの時代、水道があるのか、それとも井戸などにためてある水で洗うのか、という疑問があったが、後者の方がより、らしいだろうということで、ためてある水でマリアはあらっているSEになっている。

※30㊙トリスタン師匠。いつもはおとぼけ、しかしその正体は剣の達人……というと、なにやらわけあり、そのうち大活躍?! と期待させますが、結局のところ原作ゲーム中でもなんの活躍もせず、ただの怪しい老人のまま終了。謎だ。

※31Ⓟこのドラマの最初でクラースを救ったのも魔神飛燕脚だ。

マリア　ええ、本当に。
ミゲール　次の世代に役目を託そうじゃないか。
マリア　……そうですね。
ミゲール　（おどけて）ところがあの坊主、肝心のペンダントの意味を聞く前に家を飛びだしていった！
マリア　うふふ。
ミゲール　まったく。最近は私の話をまともに聞こうともせん。反抗期ってやつかなあ。

【SE】ドアが勢いよく開かれる

村人　マリア、ミゲール！　大変だ！　武装した軍隊が突然……！

【SE】剣が突きささる

村人　ぎゃあっ！

【SE】村人、倒れる
ドアがコンコンとノックされる。
マルス[※32]　失礼。ノックが後になった。
ミゲール　貴様、何者だ!?
マルス　死神だよ。
【M】緊張のブリッジ、IN。しばらく続いて、
【SE】食器が割れる鋭い音
【M】ぷっつりと途切れる

■S10[※33]南の森（アセリア暦4304年）

【SE】木の葉が風にゆれるイメージ
精霊マーテル（エコー）樹を……樹を汚さないで……。
クレス　ん？　なにか言ったか、チェスター？
チェスター　あァ？　寝呆けてんじゃねえぞ、クレス。さあ、さっ

※32㊢マルス。欲にかられてダオスの封印を解いてしまった諸悪の根源。原作ゲームのオープニングムービーにおいて、まるで宿命のライバルのようなクローズアップぶりを見せますが、実際はダオス登場までのつなぎボスに過ぎず。印象薄いです。ⓟブリッジはつかわない意向だったのでここでもSEがメインとなっている。

※33㊢ここからの猪狩り、精霊マーテルの登場、トーティス炎上、マリアの死のパートは、原作ゲームにかなり忠実。ここまでの掟破りな展開に面食らったリスナーのみなさんに、ひとまず見知ったシーンで安心してもらおう、と考えたうえでの構成。

さとトーティスに帰ろうぜ。それにしてもこんなにでっかい猪、この森じゃ、なかなか獲れるもんじゃねえよな。へへっ、みんな肝潰すだろうなあ！　いいか、クレス。追い詰めたのはお前だけど、とどめを刺したのはオレの弓だからな……。

チェスターの声、フェードアウト

精霊マーテル（エコー）苦しい……樹を汚さないで……あなたたち……ことわりを乱す……破滅……。

クレス（エコー）誰だ？　誰が話し掛けている？

精霊マーテル（エコー）魔法……ああっ、いけない！　それを使っては！

クレス（エコー）木？　この大きな枯れ木が話し掛けているのか？

精霊マーテル（エコー）それは……あああああああっ！

チェスターの声、フェードイン

チェスター　……クレス！　クレス！
クレス　（我に帰って）え？　あ、ああ。悪い悪い。なんだか夢を……
チェスター　バカ野郎、ボヤボヤするな！　あの煙！
クレス　あれは……！
チェスター　トーティスだ！　トーティスが燃えてるんだよ！

■S11廃墟となったトーティスの村（アセリア暦4304年）

【SE】雨の音[※34]
炎上している家屋
クレス　母さん!?　母さん！
マリア　（うつろ）お父さんは……私を守って……。
クレス　しゃべっちゃ駄目だ！
マリア　（うつろ）そのペンダントを……ペンダントを守るのよ。
あいつらは、それを狙って……あいつを復活させてはダ

※34Ⓟ雨のSEは後に回った。
ⓅM　IN

メ……。

クレス　母さん、しっかりしてよ！

マリア　（優しく）ねえ、クレス？

クレス　なんだい、母さん!?

（間）[※35]

クレス　母さん？　ねえ、なにか話してくれよ……。いやだよ、母さん。母さん!?　うわああーっ！

【SE】雨の音、しばらく続く
クレスの背後に足音

クレス　チェスター？

チェスター　（静かに）よう。

クレス　アミィは――。

チェスター　（さえぎって静かに）駄目だったよ。俺の家も、駄目だった。

※35Ⓟここの間の部分で「母親がこときれる音」を入れないで欲しいと効果の方にお願いした。いつ死んでしまったのかリスナーにも分からない方が、よりクレスの哀しみを表現できるのではないかと考えたからだ。

【SE】雨の音、しばし続く

チェスター（ポツリと）ひでえよな。誰が、なんのためにこんなことしやがったんだよ。なあ、クレス？　誰が、なんのために？

クレス　僕のせいだ。

チェスター　なに？

【SE】ペンダントを握る

クレス　村を襲った奴らは、このペンダントを狙ってきたんだ。

チェスター　ペンダント？

クレス　このペンダントには、きっと何かの意味があるんだ。それを狙って……。

チェスター　意味って――。

クレス　知るかよ！　こんなペンダントに、村をこんなにするまでのどんな意味があるって言うんだよ!?　こんなものの

ために、みんなが！　みんなが！　ちくしょう！

【SE】地面に叩きつけられるペンダント
雨の音、しばし続く
チェスター、ペンダントを拾う

チェスター　ほら。
クレス　チェスター。
チェスター　おやじさんとおふくろさんの形見なんだろ？
クレス　……責めないのか？
チェスター　誰を？
クレス　だって、このペンダントのせいで、村は……。アミィも……。
チェスター　（さえぎって）知ってたか？　妹は――アミィは、お前のことが好きだったんだぜ？　もしこんなことがなくってさ、お前とアミィが結婚でもしてたらさ……。
クレス　チェスター。
チェスター　そうしたら、お前はオレの弟だったんだぜ？　しゃ

クレス　きっとしろよ、弟！　なんでも一人で抱え込むもんじゃないぜ？
チェスター　チェスター。
クレス　ホラ。アミィが半年前から何度もお前に渡そうとしてた物だ。
チェスター　マスコット人形？　これは……（詰まる）僕か？
クレス　仇、とろうぜ、な？　オレと、お前でさ！　な!?
チェスター　（泣きながら）ああ、ああ……。

【SE】雨の音、ひときわ高く

■S12クレスの回想

クレスN　あの時、チェスターは涙を見せなかった。あいつは、いつでもそうだった。どんなに自分がつらいときでも、そんな素振りはこれっぽっちも見せようとしない。いつだって僕を励まし、支えてくれた。あの時も……あの運命の時にも……。

【M】　緊迫

チェスター　（エコー）今だ！　今のうちに！

クレス　（エコー）チェスター!?　チェスターっ！

【SE】エネルギーが炸裂する音

【M】　ぷっつり切れる

クレスN　あの時[※36]、チェスターが身を挺して守ってくれたおかげで、僕はこうやって生きている。だから僕は、戦い続けなければならない。あの瞬間に戻って、チェスターを死の運命から救い出さなければならないんだ！　それが……僕の戦う理由だ。

■S13ナレーション

ナレーション　アセリア暦[※37]、4202年。

※36Ⓟ本来ここに雨のSEが入っているのはおかしい。何故ならここが語られている時間はすでに4202年だからだ。しかし、二つの時間がクレスの中で、オーバーラップしているイメージを伝える意味で、SEは入ってくる。

※37Ⓟ脚本では、バックトゥ4202。アセリア。

★やや間

■S14ヴァルハラ戦役／敵本陣

【SE】戦乱
息を切らして走るダオス兵
テントの幕、さっと開けられる
戦乱の音、OFFになる

ダオス兵　イ、イシュラント[※38]様に報告いたします！
イシュラント　なんだ？
ダオス兵　ミッドガルズの兵士がここ本陣に潜入！　暴れ回っています！　敵の数は不明ですが、かなりの大軍勢かと……。
イシュラント　（冷静に）たわけが。
ダオス兵　は!?
イシュラント　大軍勢がどうやって潜入してくる？
ダオス兵　あっ！

※38　㉑イシュラント。原作ゲームの中ボス。本CDではカッコよくて強いですが、ゲームではカッコ悪くて弱い。「イシュラントが強すぎてヘン」とのお手紙をいただきました。……すみません。

イシュラント　敵は少数の撹乱部隊。惑わされるな。奴らの思う壷だ。ふん、ミッドガルズの騎士どもめ。役にも立たん名誉とやらに凝り固まった間抜けぞろいかと思いきや……なかなか。
ダオス兵　しかしイシュラント様、ここは危険です。ひとまずご退避を。
イシュラント　退避か。果たしてそうやすやすと逃がしてもらえるかな？
ダオス兵　と、申しますと？
イシュラント　お前。イシュラント隊の兵士は全員、背中に竜のイレズミが施してあるというのは知っているな？
ダオス兵　も、もちろん——。
イシュラント　そうか？　私は初耳だがな……間抜けがッ！
【SE】爪※39が閃く
切り裂かれるテント
クラース　ちっ！

※39 Ⓟ脚本では「剣」。

【SE】地面を蹴って跳躍するクラース
　　鋭い口笛を吹く
　　草むらから現われるクレスたち

クレス　作戦失敗か！
アーチェ　まったく、何が任せておけよ！　モロバレじゃん！

【SE】群がってくるダオス軍兵士
　　それを切り伏せるクレス

クレス　まずいな！　どんどん敵が集まってくるぞ！
ミント　他の撹乱部隊の方々は!?
クレス　まだだ。まだ誰も来そうにない！
アーチェ　あのバカ女騎士！

【SE】走り寄るクラース

クラース　すまん、しくじった！

クレス　時間がありません！　僕が前方で司令官を食い止めます。アーチェは兵士を。そのあいだに、クラースさんはルナの召喚を！

クラース　危険だ！　ルナ[※40]は契約したばかりで、召喚に時間がかかりすぎる！

クレス　一撃で広域にとどめをさせるのはルナしかない！　早くここから離脱しないと、敵に取り囲まれてしまいます！

アーチェ　信用してるよ、クラース！

ミント　クラースさん！

クラース　……わかった。援護を頼む！

クレス　散れ！

■S15ヴァルハラ[※41]戦役／本陣前

イシュラント　若造、よくぞここまで辿り着いた。ほめてやろう。

クレス　僕は……負けるわけにはいかない！

㊞絵が見えないドラマCDのなかで、どこまで戦闘シーンを面白く描くことができるか…？この点は、本作執筆にあたっての大きなテーマのひとつでした。このシーンも含めて、以下のようなことを考えながら執筆を進めました。

①　かけ声や必殺技絶叫などの効果音だけで構成された『そこにあるだけ』の戦闘シーンを減らす。

②　戦闘シーンにストーリー上の大きな意味を持たせることで、戦闘シーン自体に、そして戦うという行為自体に意味を持たせる。

③　原作ゲームファンがニヤリとできるゲームシステムを生かした仕掛けをちりばめる（壁際に追い詰めての連続技、呪文詠唱から発動までのタイムラグ、前衛と後衛の概念、呪文発動までの時間稼ぎ…など）

④　戦闘の最中にもストーリーが進行する。言いたいことは戦闘前に言い合って、あとは戦って決着…という形式ではなく、戦闘中に会話を進行させる形式を採用。

※40★ルナ。月の精霊を召喚し、天から降り注ぐ幾条もの光線で攻撃する。広範囲に効果が及び、しかも攻撃属性が光なので、終盤まで役に立ってくれる便利な召喚術。

※41Ⓟここはシーン変わりせず、クレスをカメラが追いかける構成になった。

イシュラント　……なるほど。お前が攻撃をしのいで、後方の召喚術士の詠唱時間を稼ごうというわけか。若いのに戦術がわかっている。[※42]

【SE】地面を踏みしめる音

イシュラント　だが、指揮官としては若すぎる。

【SE】ボキボキと手の骨を鳴らす

イシュラント　若者は、どこまでが自分の体で、どこからが世界なのか……その区別がつけられない。自由になる部分と、そうではない部分が理解できない。どういう意味かわかるか？

★間

イシュラント　お前はここで死ぬということだ！

※42㊙前衛のクレスが攻撃を防ぎ、後衛の3人が魔法を使う……というゲームのセオリーを、こういった形で再現してみました。「召喚時間が長いというのはあんなにも大変なんですね！」というお手紙を多くいただき、原作ファンの方々には喜んでいただけた模様。

【M】　戦闘

アーチェ　アイストーネード！[※43]
ミント　ディープミスト！[※44]
クラース　我、伏して御身に乞い願う。我、盟約を受け入れん。我、盟約を受け入れん。我に秘術を授けよ。

×××××

【SE】びゅんびゅんとうなって連打されるイシュラントの爪

イシュラント　どうした、小僧！[※45]
クレス　信じられない、かすっただけで鎧が……！
イシュラント　遅いぞ！
クレス　鳳凰天駆！[※46]
イシュラント　遅いと言っている！

※43★アイストーネード。氷の竜巻で広範囲を攻撃するアーチェの魔術。同じTP消費量のイラプションの方が派手でコンボも稼げるので、いまひとつ存在感が薄い。

※44★ディープミスト。霧を呼んで敵の攻撃命中率を下げるミントの法術。使えないというわけでもないけれど、オートで使われると、「ミントさんよ、もっと別の使ってくれよ……」と思ってしまう法術。

※45Ⓟ「ファンタジア」では戦いのシーンの表現をデスティニーと変えている。「つばぜりあい」をしながら会話して欲しいと金月龍之介には依頼した。

※46★鳳凰天駆。火の鳥になって舞い上がるクレスの必殺技。イシュラントも言っておりますが、出るのがとても遅いのです。

【SE】弾き飛ばされるクレス
クレス　ちっ！　間合いを――
イシュラント　――あけるか!?

【SE】イシュラントの口から火炎放射。火炎、一面を薙ぎ払う

クレス　おおおおっ!?
イシュラント　選べ！　燃えるか、刻まれるか!?
クレス　負けられ……ない！
イシュラント　ふふふ。いい目だ、戦士の目だ。
クレス　(息荒い)
イシュラント　男は、何かのために戦ったときに初めて戦士となる。[※47]
クレス　お前は……なんのために!?
イシュラント　ダオス様の大義のために。
クレス　ダオスは僕の村を滅ぼし、父さんと母さんを殺し、アミィを殺し、チェスターとモリスンさんを……そんなやつの大義なんて……僕は……

※47Ⓟ実はここでテーマが語られている。クレスもよく聞いていれば二巻で困らなかったのに…

【SE】クレス、地を蹴る

クレス　認めない！

×××××

アーチェ　サイクロ[※48]……きゃっ！

ミント　アーチェさん!?

アーチェ　この……ばかちん！

【SE】魔法発動。竜巻。敵悲鳴

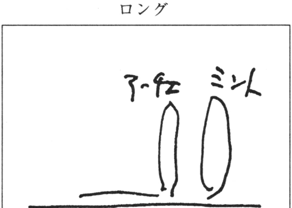
アーチェ（パンパンと手をたたいて）倍返し！

ミント　ほっ。クラースさん、急いで……。

×××××

※48★サイクロン。巨大な竜巻を作って敵を攻撃するアーチェの魔術。Ⓟこの一連のシーンはもっとも映画的にしたかった部分だった。ロングのミント、アーチェ、戦うクレス、クラースのアップ、カットが変わっていく課程で、アップのクラースにカメラが当たると音楽が緊迫するというイメージがあった。

ロング



※脚注のイメージラフは全て制作プロデューサーの手によるもの

クラース　ちっ、応えないか？　やりなおしだ……この指輪は御身の目。この指輪は御身の耳。この指輪は御身の口。我が名はクラース。指輪の契約に基づき、この儀式をつかさどりし者……。

××××××

イシュラント　どうした、若造？　これ以上下がると、あの召喚術師が守れなくなるぞ？

クレス　くそっ、秋紗雨[※49]！

【SE】幾百もの突きのラッシュ

イシュラント、それを防御する

イシュラント　高速の連続突きで敵の前進を食い止める、か。悪くない戦術だ。だが……

※49★秋紗雨。連続で突きを繰り出すクレスの必殺技。なにをやればいいのかわからないときにとりあえず出しておくと安定する必殺技。コンボ数も多いし、魔術の詠唱時間も稼げて便利。

アップ



【SE】クレス、斬られる

クレス　ぐはっ！

敵ザコ　ひひひ、背中がガラ空きだぜ？

イシュラント　前方集中の攻撃は、敵が複数の場合、致命的だ。

ミント　［OFF］ナース※50！

【SE】法術発動

　ミント、駆け寄ってくる

ミント　クレスさん！

クレス　（苦しそうに）ミント、来ちゃだめだ！

【SE】ミント、大地を踏みしめて立ちはだかる

ミント　これ以上、あなたたちの好き勝手にはさせません！

クレス　よせ、ミント！

イシュラント　……若造。やはりお前は指揮官にはまだ若い。

※50★ナース。味方全員のHPを回復させるミントの法術。ナース→リザレクションと回復量が増大。

クレス　やめろ……。
イシュラント　戦場には役割分担がある。それを徹底させないと
――
クレス　やめろーっ！
イシュラント　部隊は全滅する！
クレス　ミントーっ！

【SE】切断音[※51]

■S16ミッドガルズ軍前線基地

【SE】［OFF］戦場の音

騎士A　騎士団長殿に報告いたします！　ネーヴェルバッハブリッジの前線部隊、全滅！
ライゼン　うむ。
騎士A　後続部隊の戦力では、同じく全滅は免れません！　このままでは橋が敵方に渡るのも時間の問題！　ご指示を！

※51 Ⓟここでの SE はカット

ライゼン　後続部隊を送れ。
騎士Ａ　しかし……。
ライゼン　（きっぱりと）後続部隊を送れ。
騎士Ａ　無駄死にだ！　死ぬのは前線のオレたちなんだぞ!?
ライゼン　後続部隊を――。
騎士Ａ　（さえぎって）ライゼン殿は変わられた！　団長になった途端……大臣たちと同じだ！
老騎士　言葉を慎め！　ライゼン騎士団長の前であるぞ！
騎士Ａ　くそっ……。後続部隊をネーヴェルバッハブリッジに送ります！　失礼いたします！

★間

ライゼン　……私は、変わったか？
老騎士　は？
ライゼン　私は――
老騎士　（さえぎって）妹君は、必ずや成し遂げてくれることで

しょう。

ライゼン　……うむ。

老騎士　どうしてあのような危険な任務に、妹君を——。

ライゼン　（さえぎって）妹ではない。部下だ。有能な部下を必要な任務に回すのは、団長としての役目。血縁などという情におぼれては……おぼれては……（つまる）[※52]

老騎士　ライゼン殿？

ライゼン　……うむ。

老騎士　あなたは変わられていない。あなたは、あなたです。

■S17戦場[※53]

クレス　ミントーっ！

【SE】切断音

★間

※52Ⓟライゼンもスリーソンと対応している。冷たい上官のように見えても、彼が国を守ろうという意思は、妹を守ろうということに発している。

※53㊕作品全体のテーマを、このシーンで初めてクローズアップしています。ただ、1巻は活劇中心の構成にしたかったので、2巻以降で深く掘り下げています。

クレス　ま、まさか……。

イシュラント　き……貴様！

スリーソン　――（痛みを堪えて）ミッドガルズ騎士団赤の騎士、
ヴィクトリアスリーソン、見参。

ミント　スリーソンさん!?

スリーソン　言ったはずだ、私の足を引っ張るなと。

ミント　すぐに手当てを……。

スリーソン　無用だ！　治療よりも、敵の防御能力を下げる術を。

ミント　でも……ひどい傷が！

スリーソン　（叫ぶ）怖れるな！　ミッドガルズ騎士団の力を見せる
時ぞ！　祖国！　ミッドガルズに、栄光あれ！

騎士たち　ミッドガルズに、栄光あれ！

【SE】イシュラントに突撃する騎士たち

イシュラント　雑兵！

【SE】次々と切り倒されていく騎士たち

イシュラント　無能な指揮官を持つとこうなる！　これぞ、無駄死に！

クレス　（つぶやく）……違う。

ミント　え？

クレス　あの人たちは、時間稼ぎをしているんだ……。

××××××

クラース　……来たれ、月の精霊よ。御身、千の顔を持つ者よ。冷たく無慈悲な月の女王。神秘の光を注ぐ者。静寂の支配者。暗闇を切り裂く者。契約の指輪の元に、我に秘術を授けよ……。

××××××

クレス　（茫然と）だめだ……そんなの間違ってる。

ミント　クレスさん!?

クレス　やめろ！　そんな死に方、しちゃいけない！

××××××

クラース　……さあ、来い。来るんだ。我が名はクラース。盟約を受け入れし者……来い、来るんだッ！

××××××

イシュラント　どうした、雑兵ども……なにっ!?

スリーソン　ふっ、かかったな！

イシュラント　離せ！　剣を捨てて蝿のようにしがみつくとは……ええい、貴様ら、それでも戦士か！

スリーソン　卿ら、何があっても離すな！

騎士たち　おおッ！

スリーソン　たとえこの身ここに滅びるとも、我らが魂、英霊となりて祖国の礎とならん！

クレス　やめろ！

××××××

【SE】エネルギー収縮

クラース　来たか……月の精霊よ！

××××××

イシュラント　離せ、離さんかゴミども！

【SE】連続して切断音。騎士たちの断末魔

クレス　やめるんだ、スリーソンさん！

スリーソン　貴様……何のために戦っている!?

クレス　なっ？

スリーソン　私たちは祖国のために戦っている！　祖国、ミッドガルズの盾と剣であることが、私たちの誇りだ！

【SE】切断音。騎士たちの断末魔

クラース［OFF］クレス！
スリーソン　よし、撃て、召喚術士！
クレス　だめだ、クラースさん！
イシュラント　ぐおおおっ、おのれ！
クレス　そんな……そんなふうに命を捨てるなんて間違ってる！
スリーソン　貴様もッ！　貴様も譲れない何かのために戦っているのではないのか!?
クレス　はっ!?
スリーソン　——いまだ、撃て！
クラース　契約は完了せり！　我が手の内に！　御身と！　力と！栄えあり！

【SE】エネルギー収縮、最高に

クラース　ルナ！

【SE】降り注ぐ無数の光の帯、耳をつんざくよう連続した爆発が続くやがてSE、フェードアウトしていく

★間

スリーソン　お兄さま[※54]……。

■S18ミッドガルズ城

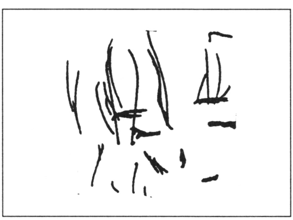
【SE】ラッパ

ミッドガルズ王　ライゼンクラースFレスター。前に！

クラース　はっ！

ミッドガルズ王　クラースよ。このたびのその方らの働き、見事であった。ネーヴェルバッハブリッジの確保が成ったのは、その方らの尽力あってこそ。そして我がミッドガルズは、

※54 Ⓟイメージとしてはホワイトアウトしてきえていくスクリーン。



このヴァルハラ戦役を制するであろう。……褒賞を遣わす。

クラース　拝領いたします。

ライゼン　ミッドガルズ王、万歳！

列席者　ミッドガルズ王、万歳！

ライゼン　（万歳の声を背後に）ヴィクトリア……。

■S19ミッドガルズ城中庭

【SE】穏やかな城の中庭。風。草のゆれる音。小鳥の声。
OFFで、遠くからシーン18の万歳三唱が聞こえてくる

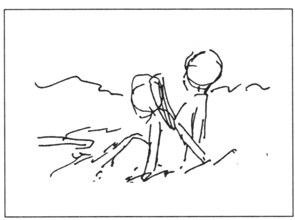
アーチェ　暗いじゃん？

クレス　あ？　まあね。

アーチェ　よっこいしょっと。

【SE】アーチェ、草のうえに座る

アーチェ　……で？
クレス　ん？
アーチェ　だからぁ！　あたしが相談に乗ってあげようっての！
クレス　(笑って) いいよ。アーチェに言ってもしょうがない。
アーチェ　あーっ！　ちょう失礼じゃん、それって!?
クレス　(笑って) 友達のこと考えてたんだ。
アーチェ　友達？
クレス　ああ、友達。
アーチェ　その人、男？
クレス　ん？　ああ。弓使いで、僕と同じ歳。幼なじみなんだ。
アーチェ　ふ～ん。で、いい男？
クレス　え？
アーチェ　紹介してよ、今度！
クレス　(笑って) できればね。
アーチェ　ケチ！
クレス　あいつ、いまから百年後の世界にいるからなあ。
アーチェ　あ。クレスたちの世界の……友達？
クレス　僕たちの世界って。同じアセリアなんだぜ？



アーチェ　ああ、そうか。……あのさ。
クレス　ん？
アーチェ　クレスの世界……じゃなくって。百年後の世界の話って、あたし、まだあんまり詳しく聞いてないんだけど。
クレス　……そうだね。
アーチェ　あっ、嫌だったらいいよ。なんか辛いことがあったっぽいし。
クレス　（ぽつりと）そいつは……僕の助けを待ってるんだ。
アーチェ　え？
クレス　アセリア暦４３０４年。僕と、ミントと、そいつは、復活したダオスに追い詰められていた……。

■S20イメージ

【M】　緊迫※55

マルス　わ、私がお前を復活させたんだぞ!?　このペンダントが見えないのか？　お前をもう一度封印しなおすことだっ

※55Ⓟダオスの音楽は、どうするか悩んだ。本来からの悪ではないからだ。しかし、それを強調するためにも、ここでは普通のボスとしての曲調をお願いした。

てできるんだぞ!?　わ、我が名はマルス！　我に従え、ダオス！

ダオス　――余は目覚めたり。

マルス　うわ、わわわ……。

クレス　そんな……あのペンダントは、ダオスの封印を解く……。

ミント　神よ……！

チェスター　マジかよ。マジであの魔王が……伝説の魔王ダオスが甦ったっていうのかよ！

ダオス　――長かった。

マルス　(怯えきって)　えっ!?

ダオス　この身に背追いし星の大義を思うに、あまりに長い眠りだった。感謝するぞ?

マルス　あ?　(威厳を取り繕って)　あ、ああ、そうだ！　私がお前を復活させたんだ！　感謝しろ！　私に従え、ダオス！

ダオス　(無視して)　しかし。

マルス　えっ!?

ダオス　余が、お前のような人間の助けを借りたという事実は、

未来永劫、汚れとして余に残る。だが……。

【SE】エネルギー収縮

マルス　(悲鳴)

ダオス　これで……。

【SE】ダオスレーザーが放たれる

ダオス　消えた。

■S21ミッドガルズ城中庭/2

クレス　(徐々に混乱していく)ダオスは、そこに居合わせた僕たちも始末しようとした！　モリスンさんが時空転移の術をかけようとして、でも時間が足りなくて、チェスターがダオスに体当たりをして、目の前が真っ暗になって……

アーチェ　クレス？
クレス　ダオスは魔法でしか傷つけられない。でも、僕たちの世界には魔法なんて存在しなかった……だから……
アーチェ　クレス。クレス！
クレス　（我に返る）……ああ、ごめん。
アーチェ　やれやれ。
クレス　……とにかく僕は、あの瞬間に戻ってチェスターを助けなくちゃいけないんだ。それが僕の戦う理由だ。
アーチェ　あのさ。
クレス　ん？
アーチェ　なんでもひとりで背追い込まないほうがいいよ？　そういうときのために、あたしたちが……仲間がいるんじゃん？
クレス　アーチェ……。
アーチェ　へへへ。あたしいま、いいこと言った？　いいこと言った!?
クレス　（優しく）アーチェなら、きっとあいつと気が合うと思うよ。

アーチェ　チェスターだっけ？
クレス　ああ、チェスターだ。
クラース［OFF］クレス！　アーチェ！
アーチェ　ありゃ？　ご褒美を貰ってたはずなのに……。
クレス　何事ですか!?
クラース　大変だ、すぐに作戦会議室に来てくれ！
ミント　（息を切らして）ダオス軍が……空から！

■S20作戦会議室

【M】緊迫
【SE】機械の作動音（コンピューター系）[※56]
オペレーターA　ダオス軍飛行部隊、ネーヴェルバッハブリッジを越えて急速接近中！
ライゼン　敵軍構成は!?
オペレーターB　ワーヴァルチャー！　ファントム！　ウイングデビル！　その数、五千！

※56Ⓟあまり電子の要塞という感じではなく、極端な、機械じかけのイメージでSEをつけてもらった。2巻に出てくるトールのコンピュータとの差別化の意味もあった。

××××××

クレス　……すごい。なんですか、この変な機械は？
アーチェ　光ってるよ！　もしかして、この点々が敵を表してるわけ!?
ミント　魔科学というそうです。
クラース　機械の力で、だれにでも魔法が使えるようになる——たいしたものだな、まったく。私のクラース魔法修練場[※57]は廃業だ。
クレス　だれにでも魔法が使える……ということは!?
ミント　（うれしそうに）ええ。
クラース　この魔科学をクレスたちの世界に持っていけば、友達を救うことができるというわけだ。
アーチェ　やったじゃん！
クレス　ああ！　……でも、待てよ。百年後のアセリアじゃ、魔科学なんて名前[※58]聞いたことがなかった。
ミント　あ。確かに、そういえば。

※57★クラース魔法修練場。ユークリッドでクラースが開いている魔法教室。受講料はとても高い。

※58Ⓟ脚本では「名前も」。

クレス　どうしてだろう？　考えるんだ。何か重要な意味が……。

【SE】エネルギー収縮

ミント　あっ!?

アーチェ　ク、クレス!?　なんで槍が光ってんの!?

クレス　わからない！　グーングニルがこんなに光を——

クラース　クレス、槍を離せ！

クレス　そうか……これは……オーディーンの……

【SE】エネルギー収縮、ぷっつりと途切れる

ミント　クレスさんが!?

アーチェ　消えちゃった!?

ライゼン　何事だ？

アーチェ　うわーっ、うわーっ！　槍がぴかーって光って、クレスがオーディーンとか言って、ほら、こう、ぴかぴかーって——

クラース　（制して）お騒がせして申し訳ない、ライゼン殿。こちらはお構い無く、敵軍のモニターを続けてください。
ライゼン　うむ、そうか。
クラース　いったいなにが……クレス。

■S22ヴァルキリーの異次元空間

【SE】異次元空間
　ヴァルキリーの台詞、すべてエコー気味に

クレス　そうだったのか。このグーングニルはオーディーン神の武器。だからあんなに強い力を僕に与えてくれたんだ……。
ヴァルキリー　その通り。
クレス　そしてあなたが、グーングニルの守護者――。
ヴァルキリー　いかにも。我が名はヴァルキリー。そなたをこのような空間に招いたのは他でもない。その槍を返却してもらいたい。

クレス　グーングニルを？

ヴァルキリー　槍の記憶が語ったように、その槍は、我が主君オーディーン神が神々の戦いで振るいし物。人間風情が手にするには、あまりに過ぎたものよ。

クレス　……お断わりします。

ヴァルキリー　なに？

クレス　今の僕たちにはグーングニルが必要なんです！

ヴァルキリー　そなたのために言っているのだぞ？　グーングニルの魔力は、いずれ使い手の精神を蝕む。その瞬間がいつ訪れるかは誰にもわからない。そなたはいままで運が良かっただけなのだ。

クレス　でも！　人間の世界はいま、ダオスに蹂躙されて――。

ヴァルキリー（さえぎって）人の世の雑事など、知ったことではない。

【ＳＥ】電撃

クレス　うおおおおっ！

ヴァルキリー　そなたの意志を尊重していたが、それはあくまでも好意であることを忘れるな。そなたから槍を取り返すことは、いかにもたやすい。……このように。

【SE】電撃、強まる。

クレス　うわあああっ！
ヴァルキリー　いまその手を離せば、これまでの無礼は忘れてそなたの世界に帰してやろう。
クレス　離さ……ない。
ヴァルキリー　なに？
クレス　僕はこの手を離さない！
ヴァルキリー　そうか。ならば屍から奪い取るのみ。

【SE】電撃、最高潮

クレス　僕たちには、この槍が、必要なんだ！

【SE】電撃、弱まっていく
しばらくして電撃、終わる

ヴァルキリー　僕たち、と言ったな。
クレス（息絶え絶え）
ヴァルキリー　どうやら私利私欲のために使っているわけではなさそうだな。話を聞こう。

■S22ミッドガルズ城作戦会議室

【SE】機械音（コンピューター系）

大臣A　［OFF］ライゼン！　ライゼンはおるか!?
ライゼン　ライゼンはここに。
大臣B　なにを落ち着いておるか、たわけが！
ライゼン　おそれながら、落ち着いてなどおりませぬ。敵軍の迎撃準備を進めております。
大臣A　ならばさっさと騎士どもを集めんか！

大臣Ｂ　まったく！　こんな部屋の中で迎撃準備もなにも……
ライゼン　（はっとして）もしや!?
大臣Ｂ　（自信たっぷりに）いかにも。
大臣Ａ　おお、すでに完成していたか！
大臣Ｂ　話が見えないが……？
ライゼン　（得意げに）貴公も耳にしたことはあろう？　ミッドガルズ魔科学防衛計画のことを。
クラース　魔科学……防衛計画？
ライゼン　いかにも！　――魔導砲[※59]、ハッチ開け！

【Ｍ】　特撮マーチ
【ＳＥ】　開いていくハッチ
せり上がる魔導砲
ガシャガシャと色々なところが変形
以下セリフ、このＳＥに被って

整備兵Ａ　［ＯＦＦ］ハッチ開け！
整備兵Ｂ　［ＯＦＦ］発射角度の固定、急げ！

※59★魔導砲。ソーサリーエナジーを収縮して撃ちだす破壊兵器。発射された光線は女性の形をとり、徐々に邪悪な死神めいた形相に変化していく。

整備兵C［OFF］おら、とっとと退避しろ！　死にてえのか！
ライゼン　ミッドガルズ魔科学研究の粋を集めた対空最終兵器、魔導砲！　この兵器ある限り、ミッドガルズの守りは鉄壁。賊徒どもなどの侵入、一匹たりとも許しはせん！
オペレーターA　ソーサリーエナジー、レーザーオペレーションシステム、オールグリーン！　魔導砲、発射準備完了！
オペレーターB　敵軍、射程内まであと五百！　四百！　三百！
ミント　（不安そうに）クラースさん？
クラース　……うむ。
オペレーターB　百！　七十！　五十！　三十！　二十！　十！

★間

ライゼン　撃てーっ！
【SE】エネルギー収縮、一瞬とまって
魔導砲が発射される

エネルギー放射の轟音、続く
以下セリフ、轟音に被って

一同　おおっ！
クラース　な、なんという！
大臣Ａ　（茫然と）美しい……。
大臣Ｂ　素晴らしい！　この力さえあれば、我らは神々をも
……！
ライゼン　思い知れ、ダオス！

【ＳＥ】魔導砲※60のエネルギー放出、続く

■S23上空

ミント　（突然）……アーチェさん？　アーチェさん!?
クラース　どうした、アーチェ!?
アーチェ　（苦しげに）うう……なんだか……変。体の力が……うう
ん、あたしの力じゃない。世界の力が、抜けていくよ！

※60Ⓟ２発目を打ったワケではないが、単調になりそうなＳＥにアタックを入れる意味でもう一度打ったようなＳＥを入れている。

【SE】手前に迫り来るレーザー
凄まじいエネルギー
次々と墜落していくダオス軍の怪物たちの悲鳴

■S24作戦会議室

オペレーターA　ただいまの攻撃により、敵戦力、35パーセントまで低下！
一同（感嘆）
オペレーターA　次の発射に必要なソーサリーエナジーの充填まで、あと2分！　ライゼン急がせろ。
オペレーターB　機関室から入電。『任せろ、1分にする』
一同OFFで喜びあう。「いやあ、やった、やった！」「実験どおりだ！」「これでヴァルハラ平原はもらったな」「ミッドガルズ万

歳！」……など

ミント　大丈夫ですか、アーチェさん？

アーチェ（茫然と）うん。もう平気。

クラース　世界の力が抜けていく、と言ったな？　どういうことだ？

アーチェ　……わからない。よくわからないけど、あの大砲、もう使っちゃいけないような気がする。使ったら——。

クラース　使ったら？

アーチェ（ぽつりと）……わかんない。※61

オペレーターA［OFF］充填完了！

ライゼン　発射！

【SE】しばし間。
次いで不気味な振動

ライゼン　どうした!?

※61Ⓟこのかないさんの演技がすばらしく、ドキリとした。

オペレーターB　ソーサリーエナジー逆流！　暴走します！

■S25機関室

【SE】警報、小爆発、振動、逃げ惑う整備兵たち

整備兵A　退避！　退避ーッ！
整備兵B　くそっ、どこでしくじった!?
整備兵C　早くしろ、ソーサリーエナジーが限界値を越えて——

【SE】大爆発

■S26作戦会議室

オペレーターA　第1、第2、第3機関室、大破！
オペレーターB　ソーサリーエナジー暴走中！　12の区画で火災発生！
ライゼン　なんということだ！　整備兵の退避、急がせろ！

大臣Ａ　貴公、この責任をどうとるつもりだ！
大臣Ｂ　わ、私は知らん。私の責任ではないぞ！　……ラ、ライゼン！　どういうことか報告せんか！　このままでは魔科学防衛計画が……私の立場が……うっ？　な、なんだその手は!?　その手を離さんか、無礼者めが！
ライゼン（怒りを抑えて）あなたは……あなたは何のために戦っているのだ？
大臣Ｂ　て、手を離せ、下郎！
ライゼン　これが……私たちが守るミッドガルズなのか!?
クラース　ライゼン殿！　仲間割れをしている暇はないぞ！
ライゼン　う、うむ……すまない。
クラース　ミッドガルズに他の対空兵器は？
ライゼン　あるにはあるが、一定以上の高度には――。
クラース　くっ、万策尽きたか。

【ＳＥ】エネルギー収縮、光があふれる

一同（どよめく）

アーチェ　あっ！
ミント　クレスさん！
クレス　お待たせ、みんな！

【SE】馬のいななき
　　　脚を鳴らすひずめの音、数回

ミント　それは……。
ライゼン　伝説の天かける白馬——ペガサス！
クラース　前言撤回。——やれるな、クレス？
クレス　ええ、クラースさん！　行くぞ、アーチェ！
アーチェ　がってん！

■S27空中戦[※62]

【M】スピード。長めに。
【SE】風を切って上空へ駆け上がるクレスとアーチェ。

※62 ㊢原作ゲームでも印象深い空中戦。ビジュアル的にはとてもカッコいい部分なのですが、音だけで表現するのは……難しいのです。

クレス　アーチェ、ザコにはかまわず司令官を探すんだ！
アーチェ　わかってるってば。でもほうきのコントロールが……うわっ！

【SE】怪物、咆哮

クレス　危ない！

【SE】切断音。悲鳴をあげて墜落していく怪物。

クレス　敵は雲のなかに隠れている。気をつけろ、アーチェ！
アーチェ　が、がってん。
ヴァルキリー　もっと右側面に気を払え。雲のなかに呪文を使う敵が隠れているぞ！
クレス　アーチェ、右！
アーチェ　サンダーブレード[※63]！

Ⓟ繰りかえしになるが、TOD（ドラマCDテイルズ オブ デスティニー）との差別化の意味もあって、TOPでは戦いのシーンを長くしている。「戦いに対するそれぞれの主張」も、戦い前に話すのではなく、戦いながら話すように構成している。

※63★サンダーブレード。敵の周りに雷を発生させ、複数の敵にダメージを与えるアーチェの魔術。

【SE】雷鳴
悲鳴をあげて墜落していく怪物

クレス　助かったよ、ヴァルキリー。

ヴァルキリー　ふん。よいか、この戦いが終わったら、必ずやグーングニルを返却するのだぞ。まったく……人間に天馬まで貸し与えたとなっては……このこと、我が主人に知れたらどうなることやら。

クレス　ありがとう。

ヴァルキリー　ただのきまぐれだ。

アーチェ［OFF］ちょっと、しっかりエスコートしてよ！　呪文が唱えられないじゃん！

クレス　ああ、すまない！

ヴァルキリー　まったく、歯痒い。

■S28作戦会議室

【SE】機械音

整備兵Ａ［ＯＦＦ］消火活動、急げ！
整備兵Ｂ［ＯＦＦ］人手が足りん！　二階に回せ！
オペレーターＡ　クレスアルベインとアーチェクライン、敵第一防衛ラインを突破！　これより敵軍中央に突入します。
……うわっ！

【ＳＥ】放電して火を噴くモニター

オペレーターＢ　城内の全モニターシステム、沈黙しました。
ライゼン　……頼むぞ、少年。

×××××

ミント　クレスさん……。
クラース　心配か？
ミント　……はい。

㊙ひとつのシーンから次のシーンへ…。起こった出来事をＡＢＣＤ…と順番に並べていくだけではない構成を、意識して多めに導入しています。ドラマＣＤは、絵が存在しない物語です。そのため、リスナーは、そのシーンで何が起こっているのかを、想像力だけで頭の中に作り上げていかなければなりません。そうした理由からドラマＣＤでは、必然的に『説明的なセリフ（「見ろ！　あの巨大に輝く怪しい剣はいったいなんだ!?」）や、『わかりやすい構成（起こった順の事件列挙や、シーン区切りのブリッジ挿入など）』が重視されることになります。ただ、そういった処置

クラース　だろうな。

ミント　（激情）こんなとき、私はなんの役にも立ちません！　クレスさんが命を賭けて危険に立ち向かっているのに、私はこうやって、こうやって祈るしか――。

クラース　（さえぎって）信じてやれ。

ミント　信じる？

クラース　信じて待っていてくれる女がいるというのは、男にとって最後の踏張りになるものさ。

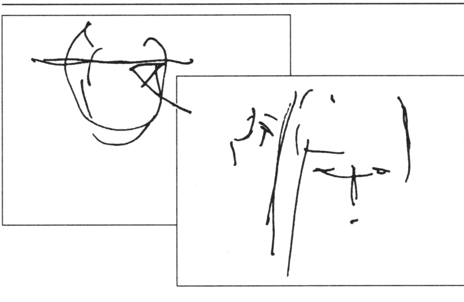
■S29ユークリッド

【SE】ざわめく群衆

新聞売り　号外だよ、号外！　ついにミッドガルズ軍とダオス軍が激突。ヴァルハラ平原の決戦だ！　詳しくはこの新聞に――

騎士A　諸君！　ミッドガルズ軍は、ここユークリッドからも志願兵を募っている。これは、人間と魔物の生き残りを賭

は、安っぽく、平板な印象と隣り合せ…。今回は、『わかりやすさ』と『作品の重量感』を天秤にかけ、最終的に後者を重視して執筆を進めています。



けた総力戦である！　人間としての誇りがあるのなら、
立ち上がれ、ユークリッドの戦士たちよ！

【SE】ドアが閉じられる音。町の騒音、ＯＦＦになる

女生徒　ミラルドさん？[※64]

ミラルド　ん？

女生徒　ついにミッドガルズ軍がダオス軍と――

ミラルド　聞こえてたわよ。

【SE】ミラルド、紅茶を注ぐ

ミラルド　はい、お茶。

【SE】女生徒、机を叩く
カップがかちゃりとゆれる

女生徒　ミラルドさんは心配じゃないんですか⁉

※64★ミラルド。クラース魔法修練場にいる、クラースの助手兼恋人。

ミラルド　なにが？
女生徒　なにがって——
ミラルド　（さえぎって）　あの人、意外とはしっこいから。いざってときにはとっとと逃げ出すようなだらしない人だし。大丈夫よ、きっと。
女生徒　だってミラルドさん！　クラース先生のこと——
ミラルド　私が信じないで、誰が信じるっていうの？
女生徒　……ミラルドさん。
ミラルド　あの人は偏屈で、人見知りで、だらしなくて、ケチンボで、カッコつけで、気取り屋で……でも約束だけは守る人だから。帰ってくるって言ったら、絶対に帰ってくる。そんな人だから。
女生徒　ミラルドさん。
ミラルド　さ、お茶を飲んだら研究を続けるわよ。あの人が帰ってきたときにまだ紋章の再現が済んでいないのがわかったら大変よ。ね？
女生徒　はい、ミラルドさん。

■S30空中戦

クレス　てぃっ！
ヴァルキリー　人間、槍に振り回されるな！

【SE】巨大怪獣の咆哮

クレス　アーチェ！
アーチェ　あと5秒！
クレス　アーチェ!!
アーチェ　3秒！
クレス　アーチェッ!!
アーチェ　ゼロ！

【SE】エネルギー収縮

アーチェ　レイ！[※65]

※65★レイ。天空から光を降り注がせ、ダメージを与えるアーチェの魔術。

【ＳＥ】幾条もの光が降り注ぎ、爆発する
爆発音、フェードアウト

■S31ミッドガルズ城中庭

【ＳＥ】冷たい風が吹いている。静寂。

ミント　はい。

クラース　敵は撤退したんだ。つまり、クレスたちがやりとげたということだろう？　心配するな。

ミント　遅いですね。

騎士Ａ　［ＯＦＦ］あれを見ろ！

ミント　（うれしそうに）クラースさん!?

クラース　だろう？　年長者の言葉には耳を傾けるものだ。

【Ｍ】勇者の帰還

【ＳＥ】歓声

クレス　［ＯＦＦ］ミントーっ！
ミント　クレスさん！
【ＳＥ】ペガサス、着地する
ミッドガルズ城、大歓声に包まれる
ミント　クレスさんっ！
【ＳＥ】ミント、クレスに抱きつく。
クレス　うわっ、ちょ、ちょっとミント！
ミント　（泣いている）　信じていました。きっと無事だって信じていました。でも……でも……よかった……。
クレス　ありがとう、ミント。
ヴァルキリー　約束どおり、グーングニルは返してもらうぞ。
クレス　ああ。ありがとう、ヴァルキリー。
ヴァルキリー　ふん、きまぐれだと言っている。

ミント　……クレスさん？　誰とお話を？
クレス　なんでもない。なんでもないよ、ミント。
ミント　もう一回言ってください。
クレス　ミント？
ミント　クレスさんがそう言ってるのが好き。だから。
クレス　……ミント。
ミント　……クレスさん。
クラース　おほん[※66]。お熱いところを申し訳ないが、アーチェはどうした？
ミント　え？　あ……（恥ずかしがる）
クレス　ああ、アーチェなら……。

【SE】へろへろとした情けない音

アーチェ［OFF］うわ〜、ほうきが、ほうきが〜っ！

【SE】墜落
群衆、笑いに包まれる

※66 Ⓟ井上さんのアドリブ「へっくしょん」あり。

アーチェ　いてて……。（つぶやく）おかしいな、全然魔法の力をコントロールできない。あたし、疲れてるのかな？　それとも……。
クラース　ご苦労さん。
アーチェ　ホントご苦労さんだよ。クレスはなんだかミントとラブラブでいいけど、あたしなんか痛い思いしただけじゃん！　（不審げに）……なに腕広げてんの？
クラース　淋しかったら、お兄さんの胸に飛び込んできなさい。[※67]
アーチェ　（憮然と）イラプション。
クラース　うわっ、熱っ、あちちちっ！
【SE】群衆、笑いに包まれる
ヴァルキリー　ふっ、僕たち、か。
【SE】[※68]バルキリー、消える

※67Ⓟ井上さんのアドリブが冴える。
※68ⓅSEカット。

■S32ミッドガルズ城中庭／演説

【M】　徐々に盛り上がる感動的な曲、ＩＮＮ

ライゼン　諸君！

【SE】　群衆のざわめき、おさまっていく

ライゼン　これをもってヴァルハラ平原の決戦は、我らミッドガルズの勝利に終わった！

【SE】　群衆、歓声と拍手

ライゼン　告白しよう！　私はこの戦いで未曾有の危機に直面し、深い恐怖と混乱に陥った。そしてそのなかで、自分が何のために戦っているのか、それを忘れた。

【SE】　群衆、とまどいのざわめき

ライゼン　しかし！　私たちはもう忘れることはないだろう！　信念と勇気を以てすれば乗り越えられない危機などないことを、四人の戦士たちが教えてくれたからだ！

【SE】群衆、歓声

ライゼン　改めて今回の英雄たちを紹介しよう！　クラースFレスター！　ミントアドネード！　アーチェクライン！　そして……クレスアルベイン！

【SE】群衆の歓声、一際高くなる

クレス　（照れて）参ったな。

クラース　照れるな照れるな、胸を張れ。

ライゼン　――だが諸君！　戦いがこれで終わったわけではない！　我々は陣形を整えた後、すみやかにダオス城攻略戦に移行。仇敵[※69]ダオスに正義の鉄槌を下す！　――ミッドガ

※69 Ⓟ脚本では「天魔」。

ルズ、万歳！

【ＳＥ】熱狂的にミッドガルズ万歳が繰り返される

スリーソン　ふっ、さすがはお兄さまだ。

ミント　スリーソンさん!?

アーチェ　んた、生きてたの!?

スリーソン　勝手に殺さないでほしいものだ。

クラース　私の計算は完璧だ。ルナの着弾位置を、微妙にイシュラントからずらしておいた。

スリーソン　余計なことを。それで止めを刺し損ねたらどうする？

クラース　——笑ってごまかすさ。

スリーソン　（軽く笑う）。

クレス　よかった……。

スリーソン　借りができたな、少年。

クレス　借り？

スリーソン　貴公らが我が祖国を救った。

クレス　（笑って）借りは返してもらいますよ。

スリーソン　そのうちな。
アーチェ　利子つきで。
スリーソン　ああ、利子つきで。
【SE】万歳、フェードアウト

■S33ダオス城※70

【SE】不気味。何かの胎動音。
【M】　ダオスのテーマ
兵士　ミッドガルズ軍の対空兵器により、我が空軍は全滅！残存兵力も、ペガサスを駆った戦士によって掃討された模様です！
ダオス　……ペガサス？
兵士　はっ！
ダオス　……聞いていないぞ？

※70㊙後半明らかになりますが、ダオスはただの悪者ではなく、クレスたちと同様に『なにかのために戦っている』戦士のひとりです。ゆえに、「このシーンのダオスの扱いはいかにも悪者っぽすぎないか」とスタッフの間で議論がありました。けれども結局、敢えて1巻ではダオス＝悪者という構図を強く打ち出し、彼もただそれだけではないということを徐々に描いていくほうがテーマが浮き彫りになってよいのでは、とこの形で落ち着きました。

兵士　（恐怖して）　お、おそらくミッドガルズ軍が秘蔵していた神々の遺産のひとつではないかと。申し訳ございません！

ダオス　……うむ。

兵士　ミ、ミッドガルズ軍はこのままこの城に進軍を続けています。接触は明朝日の出[※71]の頃かと！

ダオス　……うむ。交戦準備を進めろ。

兵士　かしこまりました！　……ダオス様。

ダオス　……うむ？

兵士　ご心痛、お察し申し上げます。

ダオス　……心痛だと？

兵士　がっ!?

【SE】締め付ける音

兵士　い、息が！

ダオス　心痛だと!?　やつらは魔科学兵器を使ったのだぞ！　この胸の痛み、うぬのような者にわかるというのか!?

※71 Ⓟテストの時、兵士役の方が「明朝日の出」を一瞬読めずにつまった。ダオスは「読めないのか」とアドリブで返した。

兵士　ダオス様、息がっ！
ダオス　余の痛み、その程度ではない！
兵士　がはっ！

【SE】床に倒れる兵士

ダオス　らぬ！　やはり人間はいらぬ！　滅ぼさねばならぬか、人間よ!?　よかろう、来るがいい！　未来永劫、余の大義の邪魔とならぬようここで！　この時代で！　貴様らの芽を摘んでくれるわ！

【M】OUT

CHAPTER 1
SUMMARY
（株式会社ナムコ 磴一弘氏）

『すでにメンバーが揃ってる!?』

最初にこのドラマCDを聴いたとき、皆さんは度肝を抜かれたでしょうね。か弱い女の子に迫るいやらしいモンスターの魔の手。絶対絶命のピンチ！　ところがどっこい、アーチェさんの変装でござーい!!　と、どうです、劇的なオープニングだと思いませんか？　アーチェが芝居をしている姿も想像に難くなかったりしますし。もしかしたらか弱き乙女を演じながらも、その胸の内では『へっへっへー、もうすぐ燃やしちゃうもんねー』なんて思ってたのかもしれませんね。

そしてオープニングでもう一つ、このCHAPTER1〜3を語る上でなくてはならないファクターがあります。クレスの日記です。そう、言わばクレスがストーリーテラーの役も担っているわけです。仲間達との冒険の日々、そこから生まれる友情、愛情、苦悩そして成長がクレスの目線で語られているんですね。それゆえに、皆さんがこの世界に容易にひたることができ、クレス達と一緒に一喜一憂してしまうんでしょう。

こんなユニークなオープニングから始まる本作ですが、実は一貫した制作コンセプトがありました。〝映画的な趣向〟です。詳しくは後述したいと思いますが、物語の軽快なテンポや緊張感は皆さんにも伝わってることでしょう。CHAPTER2からはもっと目まぐるしい展開が待っています。

ここでワンポイントアドバイス。前述のアーチェのくだりではありませんが、シナリオの行間に想像力を働かせてみると楽しいですよ。皆さんのスクリーンにたくさんの絵が浮かぶはずです。

CHAPTER 2

アルベイン流最終奥義



INTRODUCTION
CHAPTER2 アルベイン流最終奥義

(脚)クレスの奥義習得を中心に、ダオスとの対決、チェスター救出など、熱く盛り上がるストーリーの中でより深くそれぞれのキャラクターの本質に迫ります。

(P)誰もが理由があって闘っています。それを考えながら読んでみてください。

■S1アルベイン流道場（クレスの悪夢）

クレス　――父さん。最近、父さんの夢をよく見ます。

★以下のシーン、すべてぼんやりとしたイメージ的なシーンです。（FO）と（FI）をだぶらせて処理してください。

【M】　オルゴール※72

幼いクレス※73　うわあ、お父さん、すごいすごい！

ミゲール　ははは、そうか？　それじゃもっとすごい技を見せてやろう。門外不出、これぞアルベイン流の最終奥義だ（FO）。

【SE】日記のページをめくる音

幼いクレス（FI）かっこいいなあ！　ねえねえ、お父さん。僕も

(脚)第2巻総括
この第2巻から、1巻で押さえていたもの――テーマを徐々に放出しはじめています。テーマを明確に浮かび上がらせるために、本来ならば原作ゲームでは未来編に登場する冥空斬翔剣の会得を先送りで主軸に据え、加えてユグドラシル復活、ミントとアーチェの友情、ダオスが戦う意味、クラースとクレスの衝突、チェスターとクレスの友情……と、全体的に〝意味のある〟シーンばかりで構成されています。そのため収録現場では「収録時間がオーバーしちゃったらどうしよう……どこも削るところがないぞ……」と不安で仕方ありませんでした（笑）。

※72Ⓟ幼いクレスがらみのシーン音楽、幼いミントがらみのシーン音楽など、音楽を統一している部分は、この巻でのテーマ的なシーンであることを表すように意図した。

※73Ⓟ草尾さんに子供時代のクレスをやってもらうべきかということが現場で問題になったが、テストで草尾さんにやっていただき、即決。やっぱりプロはすごいです。

できるかな、さっきの技！

ミゲール　練習すればな。今日みたいにめそめそ泣いているようじゃ、いつまでたっても上達せん。

幼いクレス　うん、練習する！　僕、練習して強くなるよ……（FO）

【SE】日記のページをめくる音

マリア　（FI）そんな危険な技、教える必要はありませんわ。[※74]

ミゲール　確かにこの最終奥義、発生するエネルギーが使い手を飲み込む危険性がある……（FO）。

【SE】日記のページをめくる音

ミゲール　いいか、クレス。力に飲み込まれそうになったら……（FO）

【SE】つぎつぎと日記のページをめくる音。徐々に早くなって

※74Ⓟこのあたりから音楽が不気味になりはじめることに留意してほしい。

いく。以下のセリフ。【SE】に被せてテンポよく。
【M】も乱れていく。

クレス　（FI）よくわかんないや。そんなことよりさっきの技の名前教えてよ……（FO）

ミゲール（FI）お前にもいずれわかるときがくる……（FO）

クレス　（FI）かっこいいなあ！　やあっ、アルベイン流最終奥義……（FO）

ミゲール（FI）おっと危ない、ははははは……（FI）

【SE】バラバラとページがめくられる音、徐々に早く、大きくなってセリフを飲み込む。バータン！　と日記が閉じられる音、不吉に大きく響く。

【M】　OUT。しばし間を取って――

■S2ナレーション

ナレーション　アセリア暦4303年。ダオス城、最深部。

■S3ダオス城の決戦（クレスの悪夢）[※75]【BGM】緊迫／恐怖

クレス　ダオス！

【SE】剣と剣が激しくぶつかりあう。クレスの掛け声にあわせてチャンバラが続く。以下セリフ、チャンバラ音に被せて

クレス　ダオス！　現在、過去、未来！　すべてにわたるお前の悪事、ここで終わりだ！

ダオス　悪事？　悪事か。ふふふ……ははははは！　小僧ッ！

【SE】剣と剣がガキンと激しくぶつかりあう

クラース　きたれ、滅びと再生を司る炎よ。

アーチェ　天光満つるところに我はあり。黄泉の門開くところに汝

※75 Ⓟここはクレスの悪夢なのだと良く考えていただいて聞いてみると色々分かることもあると思う。

あり。

クラース　契約の指輪の元に、我に秘術を授けよ！

アーチェ　いでよ、神のいかずち！

【SE】2つの魔法のエネルギーが収縮する

クラース　イフリート！[※76]

アーチェ　ファイアーストーム！[※77]

【SE】炎のつぶてが連続で撃ち出される。炎の嵐が激しく吹き荒れる。轟音、しばらく続く。その轟音を背景にクラースが叫ぶ。

クラース　よしアーチェ、間隔を開けるな！　反撃の隙を与えずに、攻め続け――！

【SE】セリフをさえぎって、飛んできた剣がクラースに突きささる

※76★イフリート。炎の精霊を召喚し、無数の炎のつぶてを敵に浴びせかけるクラースの召喚術。

※77★ファイアーストーム。文字通り炎の嵐を巻きおこすアーチェの魔術。原作ゲームでは、画面いっぱいに炎が吹き荒れて大迫力。

クラース　攻め……続けろ。

【SE】クラース、崩れ落ちる※78

アーチェ　クラース、クラース!?　……ミント、助けて！　クラースが、クラースが死んじゃうよ！

ミント　すべての母なる優しき大地よ……だめ、追いつかない！　魂の力が肉体から離れて……だめ、私の力じゃ！　クラースさん!?　クラースさん、しっかりしてください！

アーチェ　(パニック) クレス！　クレス助けて！　クラースが！

【SE】クレスの剣とダオスの剣がガキンと激しくぶつかりあう。

クレス　なんてヤツだ！　連続攻撃の一瞬の合間に!?

ダオス　たやすい。望むならお前の攻撃、受けながら一曲朗じてみせようか？

※78 Ⓟここでもキャラクター達の無力さが描かれているが、これが2巻のテーマをひきだしてくるものになる。

【ＳＥ】魔法のエネルギー、収縮していく。

クレス　くそ……また魔法……させるか！

ダオス　(平然と)テトラアサルト。[※79]

【ＳＥ】火の弾、落盤、氷の矢が、渾然一体となって吹き荒れる

クレス　うわあああっ！

【ＳＥ】クレス、吹き飛ばされて壁に叩きつけられる[※80]

ミント　クレスさん！

クレス　僕にかまうな。クラースさんの治療を！

ミント　でも……。

クレス　(いらついて)構うなって言ってるだろ！

ミント　(息をのむ)

クレス　自分の仕事をしっかりやるんだ！　僕なんかに構うな！[※81]

※79★テトラアサルト。異なる属性の魔術攻撃を同時に行なうダオスの必殺技。

※80Ⓟここで「ドス」という音が2度鳴っているのは、1回目がカベにぶつかった音、そして二回目が地面に落ちた音である。

㊥『フラッシュゴードン』というかつてのSFヒーロー映画があって、その主題歌をクイーンというバンドが歌っています。この歌、前半はアッ

アーチェ、なにをぼんやり見てるんだ!?　どんどん魔法を撃て！

アーチェ　わ、わかってるってば！

【SE】地面を踏みしめる。

クレス　ダオス！　城の外には数千のミッドガルズ軍が控えている。逃げられないぞ！

ダオス　――お前は菜食主義者か？

クレス　（戸惑って）なに？

ダオス　だとしたら最初に謝っておくが……お前は生きるために、いままで何匹の動物を殺してきた？

クレス　動物？　ふざけるな！

【SE】ダオスに向かってダッシュするクレス

クレス　うおおおっ、真空破斬[※82]！

プテンポで「フラッシュは不可能の王者！　宇宙の救世主！　老若男女を救う無敵のフラッシュ！」といつものクイーンらしくアホちっくに（失礼）歌い上げるのですが、後半、曲調がしんみりと変わって「……彼だって、ただの人間に過ぎないんだよ」と――。こういうところに僕はシビれてしまいます。本作でも、クレスに人間らしい弱さを露呈してもらうことで、原作ゲームとは違う形での主人公の〝レベルアップ〟を表現し、またヒーローの完全無欠さからくる無個性さを排除しようと考えました。

　原作ゲームのクレスはこんなヤワな男ではなく、こうした類のエピソードも存在しません。まず原作ありきのキャラクター商品の方法論として果たして――との思いは拭いきれませんでしたが……。

　この、〝どこまでやっていいのか？〟という部分は、この後も常にスタッフの間で議論のマトになっていくことになります。

※81Ⓟ一巻でのイシュラントのセリフからこのクレスの言葉は出ているのだろう。自分の持ち場を確実に守り、任務を遂行すること――。しかし、本当の強さとは？

【SE】風を斬る轟音。しかしダオスの剣に受けとめられる。

クレス　僕たち人間が、動物と同じだって言うのか!?

ダオス　短絡な。より大局的な……そう、システムについて語っているのだ。人間は生きるために動物を食らう。時には動物も反撃をして人間を殺すだろう。そこに善悪も正邪もない。人間と動物のどちらの命が重いのかなどという議論も意味を持たない。生き残るために必要だから戦い、殺す。それがシステムだ。

クレス　黙れ。罪もない人たちを殺したお前に、なんの言い訳がある!

ダオス　より噛み砕いて言おうか？　収穫前の畑を害虫が荒らしたとする。お前は当然――。

クレス　(さえぎって)いい加減にしろ!　襲爪千裂破[※83]!

【SE】雷鳴、直後に連続突きが続く。しかし、すべてがダオスにガードされている。以下のダオスのセリフ、ガード音に被って。

※82★真空破斬。真空破を巻きおこして敵を攻撃するクレスの必殺技。

※83★襲爪千裂破。雷を落とす襲爪雷斬と秋紗雨を組み合わせたクレスの奥義。

ダオス　救えぬ……救えぬな！　無意味な戦い、避け得る戦いと思っていたが、どうやら間違いだったようだ。
クレス　魔王！
ダオス　害虫！[※84]
クレス　鳳凰千裂破！
ダオス　雷撃！

【SE】ダオス、拳[※85]を地面に叩きつける。そこから雷が生まれ、クレスに襲いかかる。

クレス　うわああっ！
ダオス　ここには確かに教訓というものがある。妥協の余地の無いところに妥協を求める無意味。お前たち人間とはいかなる会話も成り立たないという教訓！　消えろ。

【SE】ダオスレーザーのエネルギーが収縮していく。

※84★鳳凰千裂破。鳳凰天駆と秋紗雨を合わせたクレスの奥義。

※85Ⓟゲームを知っている人であれば、技の名前からどんな技なのか映像的に想像できるだろう。それを前提に、ＳＥはより派手にしている。具体的なことよりもインパクトを大事にしたかったからだ。

アーチェ　ちょ、ちょっとヤバそうな気配じゃん!?
ミント　いけない！　あの時[※86]の光線が……！
【SE】ダオスレーザーのエネルギー収縮、徐々に高まっていく。しかし、それに被るように、もうひとつのエネルギー収縮も高まっていく。クレスの最終奥義のエネルギーである。
ダオス　ぬっ、これは!?
クレス　チェスターが待ってるんだ。チェスターが、僕の助けを待ってるんだ！
ダオス　これは……まずい！
クレス　おおおおおっ！
【SE】クレスのエネルギー、異様に高まって、ダオスレーザーのエネルギー収縮音を消しさる。しかしその音は不協和音で異常な感じ。部屋の壁が崩れ、床にヒビが入る。大きな音を立てて天井が落下。

※86Ⓟ「あの時」とはクレス・ミント・チェスターとダオスの出会いの時。クレスとミントは「あの時」から時代をさかのぼったのだ。

クレス　見ろ、ダオス。これが……アルベイン流最終奥義だ！
ダオス　愚か者め！
クレス　……なに？
ダオス　愚か者めと言っている！　自分の力量も計れぬか、小僧！

【SE】クレスの必殺奥義のエネルギー、最高潮に高まって、ぷっつりと途切れる。

■S3ミッドガルズ城の病室

【SE】ベッドから跳ね起きる

クレス　（息荒い）
クラース　あまり楽しい夢ではなかったようだな？
クレス　（茫然と）え……ああ……はい。
クラース　（冗談っぽく）私が死んだりする夢じゃないだろうな？

クレス　いえ……あの……。[※87]

クラース　私はこうやって生きている。ミントも、アーチェも、誰も死んでなどいない。私たちは戦いに勝った。ダオスはこの時代から逃走し、ミッドガルズ軍はダオス軍を一掃した。それが現実だ。生まれ損なった未来を気に病んでも——。

クレス　（さえぎって）ミントは？

クラース　なに？

クレス　ミントはどこに？　僕、ミントにひどいことを。

クラース　（ため息）。もう何度も話しただろう？　ミントは、アーチェとふたりでユグドラシルへ向かっている。私たちはこのありさまだからな。比較的軽傷の2人に、ユグドラシルが枯れるのを防いでもらわないと——。

クレス　（さえぎって）クラースさん？

クラース　ん？

クレス　終わったんですよね？

クラース　ああ、とりあえずはな。

クレス　僕、寝ます。

※87 Ⓟこの辺りの「クレスの弱さ」の演技はやはりすごいと思う。

クラース　ああ、そうしろ。

【SE】ベッドにごそごそと潜り込むクレス。しばし間を置いて

クラース（呟く）重傷、だな。

■S4精霊の森

【SE】小鳥。木の葉の揺れる音。森の中を歩いているミント、アーチェの2人

アーチェ　にしても、ミントお手柄だよね！　ユニコーンとかなんとか言っても、ミントの前じゃ、ただの馬だったたじゃん？　だいたいさあ、汚れ無き乙女しか近付かせないなんてあの馬、ある意味差別してるよね。セクシャルハスラメントトン？

ミント　ハラスメント。

アーチェ　それそれ、ハラスメント！　じゃなに？　乙女[※88]じゃない

※88Ⓟ個人的にはこの辺の流れを入

ミント　女の子は汚れてるってわけ？　失礼千万！　あたしくらい可愛いかったら、そういつまでも乙女なんかじゃいられないっつーの！

アーチェ　（恥ずかしがって）はあ……すみません。

ミント　え？　あ、そういう意味じゃなくって！　ミントは可愛いよ、うん、あたしくらい可愛い。要するにクレスが悪い！

アーチェ　え？

ミント　まだなにもしてなかったんだ？

アーチェ　えっ？

ミント　チューも？

アーチェ　ええっ？

ミント　チューしちゃったら清き乙女じゃなくなるのかな？

アーチェ　あの……その……わかりません。

ミント　どこまでが清き乙女の基準なのかなあ。たとえばこう、手をつなぐくらいはオッケーな気がするけど、それだってユニコーン的にはダメかもしれないし。あたし的には、チューの次くらいまでは乙女の範囲に入れてもいいよう[※89]

れるのはどうかと考えていた。原作にあるものとは言え、全体のイメージから逸脱したものになってしまうのでは、という危惧があった。しかし、上がってきたシナリオではミントに笑顔をとりもどさせるための会話という演出がされていたので入れることが正しいのだと納得した。

※89㊥このあたりの会話、ナムコさんから教育的指導が入るかと思いきや、注意を受けるにとどまる。

ミント　な。要するに……※90あ、ミント、真っ赤。こりゃアーチェさん、思わずセクハラだったかな、あははは！
アーチェ　（小さく笑う）
ミント　やっと笑った。
アーチェ　え？
あのバカチンのこと、気になるのはわかるよ。でもさ、ウジウジ考えてたってしょうがないじゃん？　あたしたちはあたしたちで、今できることをやる。それがアイツにとって、一番役に立つことじゃないのかな？
ミント　クレスさんにとって——。
アーチェ　うん。クレスにとって。
ミント　このユニコーンの角でユグドラシルを復活させること。それが今、わたしたちができることですよね。……ありがとうございます、アーチェさん。
アーチェ　くう〜っ、あたしってホントいいヤツ！　でしょでしょ？　……ありゃ？

【SE】ミント、アーチェに抱きつく。

※90 Ⓟ脚本では「要するにホンバンが…」だったが「ホンバン」はカット。

ミント　アーチェさん。わたし……あなたに逢えて本当に良かった。
アーチェ　え？　あ、ほら、あたしそっちの趣味はないよ、あはは！
ミント　（泣いている）ありがとう……ありがとう……。
アーチェ　（優しく）うんうん。いいって、いいって。
ミント　わたしたち、ずっと友達ですよね？
アーチェ　ずっと。[※91]たとえどんなに離れ離れになっても……どんなに違う時代に離れ離れになっても、ずっと友達だよ。

■S5世界樹ユグドラシル

【SE】木が揺れる音

ミント　大きな樹……。
アーチェ　世界樹ユグドラシル。魔法の源マナを生みだす精霊の木。始まりから終わりまで、ずっと世界の真ん中にあり続け

※91Ⓟ3巻のラスト、クレスとクラースの会話に対応。個人的には非常に気に入っているシーンである。アーチェのセリフには思わず涙ぐんでしまった。

る魔法の木。

ミント　でも、私たちの時代には……百年後にはただの枯れ木に。だから私たちの時代には、魔法というものが存在しなかった。

アーチェ　魔法が無くちゃダオスに勝てない。

ミント　だからこのユニコーンの角で……あっ!?

アーチェ　んあ?

ミント　聞こえませんか?

アーチェ　聞こえるって……あっ!

精霊マーテル（エコー）苦しい……樹を汚さないで……あなたたち……ことわりを乱す……破滅……。

アーチェ　ミント!

ミント　はい。

（しばし間）

アーチェ　どうしたの、ミント？　早くやっちゃってよ。こう、パキーッと癒しちゃって！
ミント　アーチェさんは、ここから離れていてください。
アーチェ　ほえ？
ミント　ユニコーンは法術師の象徴。その角は法術師の力を増幅し、何十倍もの奇跡を発現させます。だからこそ、私程度の力でもユグドラシルを癒すことができます。でも……その力をコントロールしきれるかは……。
アーチェ　コントロール？
ミント　ユニコーンの角がもたらす奇跡を完全に制御するには、私はまだ未熟です。制御しきれなかったエネルギーはおそらく――。
アーチェ　まさか……。
ミント　はい。暴走します。
【SE】暴走エネルギー音、小さくＩＮ。徐々に大きくなっていく。[※92]

※92Ⓟ このＳＥは、本来、ミントのセリフバックにはすでに入っている形式が正しい。ただ、あまりにも分かりづらいだろうということから、ＳＥは後ろを生かし、こちらのものはカットした。

■S6ダオス城の決戦（クレスの悪夢）

【SE】暴走エネルギー、最大音で響き渡っている。崩壊するダオスの間。

ダオス　自分の力量も計れぬか、小僧！

クレス　負け惜しみを！　窮地に活を見いだすアルベイン流最終奥義。受けてみろ、ダオス！

ダオス　断る。死ぬのはお前たちだけで十分だ。

クレス　なに？

ダオス　まだ気付かぬか？　その力が、お前の器を超えてあふれていることに！

クレス　器を……超えて!?

ダオス　ははは、実にらしい！　己れの分をわきまえず、力に溺れて自らを滅ぼす！　まさに、これぞ人間！

アーチェ　へへん、なに笑ってんのよ！　命乞いなら、ちょっとはしおらしくしたほうがいいんじゃないの!?

クレス　（苦しそうに）いや……違う……。

ミント　ク、クレスさん!?
クレス　ミント……アーチェ……逃げるんだ。こんな力……僕には制御できない！　ち、力が、ぼ、暴走する！
ダオス　ははははは。こうしてすべての人間が自滅していってくれれば、余の手間も省けるのだがな！　これだけのエネルギーが暴走すれば、他の連中もただでは済むまい。ミッドガルズの害虫どもと一緒に塵になるがいい！
クレス　うわあああああっ！
ダオス　さらばだ！

【SE】ダオス、ワープして消える

アーチェ　消えた!?
クラース　(苦しげに) 時空……転移！
アーチェ　クラース!?
クラース　ミント、クレス以外の全員にバリアの術を。
ミント　クレスさん以外って……どういうことですか!?
クラース　……来たれ、月の精霊よ。御身、千の顔を持つ者よ。

ミント　クラースさん!?

クラース　暗闇を切り裂く者。契約の指輪の元に、我に秘術を授けよ。

ミント　クラースさん!?　まさかクレスさんに——。

アーチェ　（さえぎって）ミント。バリアを。

ミント　アーチェさんまで！

アーチェ　信じるしかないよ！　クラースを信じるしか……。

【SE】暴走したエネルギー、クレスの体を切り裂いていく。

クレス　体が、体が引き裂かれる！　息が、息ができない！　こんな……こんなはずじゃ……父さん！　助けてよ、父さん！　僕は、僕は……うわあああああっ！

【SE】暴走音、FO。

■S7世界樹ユグドラシル

【SE】ユニコーンの力、暴走。FI。

ミント　神よ、大地よ、どうかわたしに力を！　力を制する勇気を！

うう、っっ！

【SE】暴走したエネルギー、ミントの体を切り裂いていく。

ミント　この力を制御できなければ、わたしだけでなく、ユグドラシルも……でも……もう……限界……。

アーチェ（OFF）もう無理だよ、角[※93]から手を離して！　離してよ、ミント！

ミント　ア、アーチェさん？　離れていてって言ったのに！　このままじゃあなたまで暴走に巻き込まれて……！

アーチェ　ごめんね！　でも、離れてなんていらんないよ！　ミントが、ミントが……ミントがこんなに苦しんでるのに、あたし、離れてなんかいらんないよ！

ミント　アーチェさん……。

※93ⓅSEは入っていないが、アーチェはミントに抱きついたのかもしれない。アーチェの行動はクレスに対するチェスターと同じだ。ここに、二巻の答えがある。

【SE】暴走エネルギーの音、ぼんやりとぼやけていく。

■S8ミントの回想

【SE】ぼやけて消えていく暴走エネルギー音にかぶって——

ミント　……ファーストエイド！　ファーストエイド！　ファーストエイド！　（痼瘤）だめ！　ミントにはできないよ、お母さま！

メリル　焦っちゃ駄目。優しい気持ちを保たなきゃ。

ミント　優しい気持ち？

メリル　そう、優しい気持ち。癒しの力は優しい気持ちから生まれるの。どんなに訓練を積んでも、優しい気持ちを持っていない人や、怒ったり、憎んだりしている人には、癒しの力を使うことができないの。

ミント　（がっかりして）じゃあミント、だめだね。

メリル　どうして？

ミント　だってよく怒っちゃうもん。
メリス　うふふ。あのね、ミント。優しい気持ちになれないときには、大切な人のことを考えなさい。大切な人のことを考えると、自然に優しい気持ちになれるでしょ？
ミント　大切な人？
メリル　お母さまは法術を使うとき、ミントとお父さまのことを考えるわ。
ミント　じゃあ、ミントもお母さまのこと考える！
メリル　ありがとう。でもね、ミント。お母さまだけじゃなくて、もっともっと、たくさんの大切な人を作っていかなくちゃ。大切な人がたくさんいるほど、癒しの力は大きくなる。ミントにはまだ難しいかな？　つまりね……

■S9世界樹ユグドラシル

【SE】エネルギー音、FI。S7とはうって変わって、整然とした、優しい音になっている。

アーチェ　すごい……すごいよ、ミント！　ユグドラシルが！

【SE】再生していく樹。[※94]

ミント　全能なる神よ。母なる大地よ。お力添えを感謝します。

【SE】エネルギー放出、収まっていって消える。

アーチェ　ミントーっ！

【SE】ミントに抱きつくアーチェ

アーチェ　（泣いている）心配だったよう！　こんなにボロボロになって……死んじゃうかって思って……あたし……あたし……うわあああん！

ミント　（呟くように優しく）大切な人がたくさんいる人間に成長することが、すなわち法術師としての成長……。お母さま、わたし、もっと、もっと、立派な法術師になってい

※94 Ⓟ SEで表現するのはとてもむずかしかったと思うが、イメージ的にすばらしく、再生していく感じが出ている。

けそうな気がします。

アーチェ　あっ、ユグドラシルの精霊が……！

精霊マーテル（エコー）　感謝します。あなたの癒しの力で、わたしはいましばらく生き永らえ、マナを生み続けることができます。

ミント　いいえ、わたしだけの力ではありません。神の力、大地の力、ユニコーンの角の力、そして……おともだちの力。

精霊マーテル（エコー）　感じます。あなたの心を充たす優しい感情の波動を。素敵な波動ですね。

ミント　あの……いましばらく生き永らえる、とおっしゃいましたね？

精霊マーテル（エコー）　ええ。いまだマナは大量に消費され続けています。このままの消費が続けば、また。

ミント　そんな……。

アーチェ　魔科学。[※95]

ミント　え？

アーチェ　魔科学だよ！　ミッドガルズ軍が魔導砲を撃ったときに感じた、あの脱力感！

※95 Ⓟもしかしたら、ダオスは本当は悪い奴ではないのかもしれない。ここで初めてアーチェが気づく（プロットではミントが気づくことになっていたが原作どおりアーチェに）。ただし、アーチェたちのまわりで多くの人が死んでしまったこと。もし、ダオスが真の悪人ではなかったとしても、それを冗談にはもうできない。笑えないのだ。

（回想）　うう……なんだか……変。体の力が……ううん、あたしの力じゃない。世界の力が、抜けていくよ！

アーチェ　そのあと、ほうきの出力が上がったり下がったりして、全然コントロールできなくなったこと！

（回想）　うわ〜、ほうきが、ほうきが〜っ！

アーチェ　そうだよ！　みんな、魔導砲がすごい量のマナを消費してたからだったんじゃん!?

ミント　魔科学が、マナを消費している……。だとしたら、ライゼンさんにそのことを説明して、魔科学の研究を止めてもらわなければ。

アーチェ　あのさ。ふと思ったんだけど。

ミント　え？

アーチェ　ダオスって、ミッドガルズばっかり狙ってるじゃん？　アルバレスタとか、他のもっと弱そうな国のこと無視し

※95（2）㊙なにゆえにダオスはきわめて偏った進攻を行なっているのか？　その真意やいかに?!　この部分は、原作ゲーム前半に大きな謎として提示され、物語を牽引していく大きな力になっているのですが……。僕、遊んでてすぐにわかっちゃったですよ、たぶんそういうことなんだろうなあって（笑）。それに、リスナーのみなさんのほとんどが原作ゲームを遊んでいるという状態で、いまさらわかりきった謎を〝原作に忠実に〟という理由だけでズルズルひっぱるのもちょっと……。というわけでわりとあっさり謎の部分は処理してしまいました。

て。それとね、この前お城で戦ったときに、無意味な戦い……とか、避けられる戦い……とかって言ってたよね。

ミント　つまり……？

アーチェ　もしかしたら、ダオスがミッドガルズばかりを狙うのは、魔科学を滅ぼすためだったんじゃないかって。

ミント　魔科学を滅ぼす？　どうして!?

アーチェ　あのさ、あたし、お母さんがエルフで、お父さんが人間じゃん？　だからお母さんとは離れ離れ、会えないわけよ。エルフは人間のこと嫌って、森のなかに閉じこもって生活してるから。でね、あたし、どうしてエルフと人間って仲が悪いのかなってずっと考えてたんだけど、たぶん、それも……。

ミント　魔科学が……原因？

アーチェ　魔法の力と密接に関わっているエルフは、魔科学を発展させてマナを消費する人間を嫌ってるんだと思うの。でね、もしエルフがすごい戦い好きで、しかもすごい力を持ってたとしたら。

ミント　魔科学を研究している国を滅ぼす……。

アーチェ　ダオスもそうなんじゃないかって、ふと思ったの。
ミント　マナの大量消費をなんらかの理由で恐れているのか、あるいは魔科学兵器自体を恐れているのかもしれませんね。
アーチェ　いずれにしても、もう一回顔をあわせて、戦わなくっちゃいけないわけだし。（おどけて）その時に聞いてみよっか？
ミント　アーチェさん。
アーチェ　笑えないよね。……うん、笑えない。

■S10クレスの日記

【M】　メインテーマIN

クレスのモノローグ　アセリア暦４２０２年。百年前の出来事を記録していくこの不思議な日記も、これで最後になるはずだ。魔法の使い手を仲間として、ヴァルハラ戦役に勝利をもたらし、ユグドラシルを復活させ……すでにこの時代になすべきことは残っていない。あとは時空転移を果たし、僕たちの時代に戻って、

チェスターを救うだけだ。でも……。時空転移の先でダオスと再び会いまみえたとき、僕はどうすればいいのだろうか？

■S11タイトルコール[※96]

★以下、英語ナレーションに、ワンテンポ遅れて日本語ナレーションが被る（第1巻と同様）
★英語ナレーション[※97]に――

日本語N　昔々……あるいははるか未来のことなのだろうか？　そもそも、過去から未来への連続した流れを時間と呼ぶのなら、その流れを逆行し、その流れに挑戦した戦士たちの物語は、果たして現実といえるのだろうか？　時間と、信念と、運命と、そして幻想の物語。

【M】　メインテーマOUT

■S12波止場

※96Ⓟタイトルコールがこのように、後ろの方に入っている。三巻ともバラバラなフォーマットになっている。タイトルコールをただタイトルを言うためのものではなく、その巻で言いたいテーマ部分を印象づけるためにこのような方法論をとった。

※97英語ナレーションP.36参照。

【SE】港の賑わい。波の音。カモメの声。風の音。

ライゼン　行ってしまったな、スリーソン。[※98]

スリーソン　はい、ライゼン殿。

ライゼン　海底都市トールか。

スリーソン　海底に沈んだ超古代都市、トール。そこに眠る超古代の技術は、時空転移を可能にすると伝えられています。それを利用して自分たちの時代に戻ると……そう言っていました。

ライゼン　惜しいな。あの少年、立派な騎士になれた。

スリーソン　ええ。しかし、彼らには彼らの世界が……彼らの戦いがあるのでしょう。私たちの時代に縛るわけにはいきません。

ライゼン　わかっているとも。……ふっ。しかし、そう言うお前も淋しそうだな?

スリーソン　借りを返せませんでした。

ライゼン　借り?

※98㊣ライゼンとスリーソン。頑迷な大臣たちを相手に、2人が魔科学の使用について熱く意見を戦わせるシーンが草稿にはあったのですが、スピーディーな展開をさまたげると判断してカット。
Ⓟ大抜擢したスリーソンだが、スリーソン役の柳瀬なつみさんには、「男まさりの騎士」というイメージと「妹」という女の子らしさの両面をもったキャラクターとして演じて欲しいとお願いした。ここでは、それが上手く表現されていると思う。ここのみ、兄妹として出演しているのも関係しているのかもしれない。

スリーソン　国を救ってもらった借りを、利子を付けて返すと約束しました。でも、もう逢えないのでしょうね、一生……。
ライゼン　返せるさ。額に汗して立派な世界を作っていくことが、未来世界の人間である彼らに対する最高の恩返しになるはずだ。この戦争でミッドガルズは傷ついた。復興の道は険しい。いそがしくなるぞ？
スリーソン　はい、ライゼン殿。
ライゼン　それに、魔術師と召喚術師の2人はいずれ戻ってくる。クラース殿か……なかなかの男前だったな？
スリーソン　はあ？
ライゼン　お前もそろそろいい結婚相手を見付けなければならない年だ。
スリーソン　な、なにをお兄さま!?
ライゼン　はっはっは、ムキになるな、冗談だ。

■S13海中

【SE】水中

★セリフはすべてエコー気味に。

クレス　ミント、ほら、魚[※99]だよ！
ミント　まあ、素敵！　なんだか信じられません。こんなに海深くまで潜ることができるなんて。……さすがはクラースさんですわ。
クラース　はっはっは、もっと誉めてくれ。精霊の力は無限だ。水の精霊たるウンディーネの力を応用すれば、泡の結界を作って海中に潜るくらいは朝飯前。もっとも、応用に耐え得るだけの知力が召喚術師にあればの話だが……はっはっは！
アーチェ　うわーい、お魚さんお魚さん！　うりゃ、わしづかみ！
クラース　ばか、ウンディーネの結界から顔を出すな！
アーチェ　（溺れる）ぐばっ！　がぼぼぼっ！
クラース　クレス！　そっちの足、引っ張ってくれ！
クレス　よいしょ、よいしょ！

※99㊊クレス役・草尾毅さんの「ほら、魚だよ！」がどこかの秘孔をついたらしく、ミント役の岩男潤子さんの笑いが止まらなくなるというアクシデント発生。なにがそんなにおかしかったのかは不明。

アーチェ　げほっ、げほっ！　ぷはー、死ぬかと思った！
クレス　まったく。ここまで来て食い気最優先かい？
アーチェ　別に食べようとしたわけじゃないもん！
クレス　じゃあなんで？
アーチェ　なんでって、その……ホラ、深海魚ってどんな手触りなのかなーって。
クレス　なんだそりゃ。

一同、笑う。

【M】　せつない

★Aパートの通常会話、すべてややOFF気味に。Bパートのミントとクレスの内心の声、かなり近く。OFF気味の通常会話（Aパート）に被せる。セリフとセリフの間は間隔を開けて、ポツリポツリといった感じでAパートの上に挿入される
ミントの内心の声、右。クレスの内心の声、左。

Aパート／ＯＦＦ気味の通常会話

アーチェ　そんなこと言って、ホントはみんなだって深海魚ってどんな味なのかな～って思ってるでしょ？
クレス　深海に住んでいるとはいえ魚なわけだから、魚の味がするんじゃないのか？
ミント　深海の圧力で身が締まってるとか？
アーチェ　そうそう！　あたしもそう思ったわけよ！
クラース　くだらん。
アーチェ　くだりますー！　食べ物のことを適当に考える人間は、それだけ生きる幸せを放棄してることになるんだよ！
クレス　それじゃアーチェは、人の三倍くらい幸せを噛み締めて生きてるんだね。
アーチェ　えへん、五倍かな！
ミント　アーチェさん、ごはんも五杯食べてますし。
アーチェ　昨日は六杯食べたけどね。
クラース　しかし、食べてるわりにはスマートな体型だな。

アーチェ　セクハラ！　たしかにあたしはミントと比べてぺたんこだけど、これは発展途上で、大人になったらきっとすごいよ？

Bパート／ミントとクレスの内心の声

ミント　クレスさん、無理してる。
クレス　無理なんてしてないよ。
ミント　あの力のこと、考えているんですね？
クレス　あの力って、なんの力？
ミント　クレスさん？　あの時よりもわたし、少しだけ成長しました。だから……。
クレス　僕だって日々成長してる。次こそは制御してみせるさ。大丈夫。ほんと、なにも心配なんてしてないよ。
ミント　クレスさん……。
アーチェ　ねっ、そう思うでしょ、ミント!?
ミント　（我に返って）えっ？　……ええ、ああ、そうですね！



アーチェ　きっと身が締まってて、おいしいんじゃないでしょうか？[※100]
クラース　んあ？　どういう意味？
アーチェ　おしゃべりはそこまでだ。見ろ、到着したようだぞ。

【M】　巨大な海底都市

クレス　なんて大きさだ！　これは都市というよりも……。
クラース　島。あるいは大陸と言った方がいいかもしれないな。
ミント　あんなに広いなかから時空転移装置を探さなければいけないなんて。大丈夫でしょうか？
クラース　見当はついている。おそらく、この都市の全機能をまとめて管制している場所があるはずだ。そこを中心に探せば、目指すものに辿り着くだろう。それより心配なのは、あの都市が、まだ生きていることだ。
アーチェ　生きてる？
クラース　あの巨大な都市全体が、結界に覆われて海水の侵入を阻んでいるだろう？　どんなシステムなのかは解らんが、まだあの都市が十分機能し続けている証拠だ。つまり、

※100 Ⓟ音で聞くと分かりにくいが、その流れで会話を読むと、ミントはアーチェの身がしまっておいしい、と言っていることになる。

時空転移装置が機能している可能性があると同時に、侵入者排除機能のようなものも機能している危険性があるということだ。

アーチェ　侵入者排除機能って、たとえば？

クラース　さあな。(冗談めかして) たとえば機械製の巨大なモンスターだったら、どうする？

【M】　OUT

■S14海底都市トール[※101]

【M】　チェイス

【SE】　けたたましい警報

巨大なロボットが廊下を猛スピードで飛行している。ロボットから走って逃げているクレス一行。近代的な廊下に、足音がカンカンと響く。

※101Ⓟこのシーン切りかわりは通常よりも早く切りかわっている。クラースのジョークがそのまま現実になっているおかしさを表現しようとしたのだ。

アーチェ　ちょっとクラース！　こ、これが侵入者排除機能!?

クラース　知らん！　少なくとも、歓迎してくれているようには見えないな！

クレス　機械のモンスターなんて……見たことがない！

3000R[※102]　D5区画に違法侵入者発見。D5区画に違法侵入者発見。該当区画周辺の警備ロボットは、すみやかに3000Rに合流。侵入者を排除せよ。現在追跡中。現在追跡中。

ミント　廊下が二手に別れています！

クレス　狭い方は!?

ミント　右！

クレス　右だ！

【SE】　一同、しばらく走ってからストップする。

一同　（息が上がっている）

アーチェ　はあ、はあ……。こ、この通路ならあいつは入ってこれない……って、え～っ!?

※102★3000R。海底都市トールの半球型の飛行警備ロボ。原作ゲームではわりとザコだが、固さは一級品。

【SE】廊下の壁を破壊して登場するロボット
3000R　侵入者発見。追跡を再開。
クレス　メチャクチャだ！
クラース　走れ！
【SE】走って逃げるクレス一行。
3000R　フォトンビームを致死量に設定。発射。
【SE】光線が発射される。光線、クレスたちの周辺に命中して派手に壁や床を破壊する。
クラース　くそっ、住民はひとりもいないのか!?　生きているのは機械の怪物だけか！
アーチェ　もう息が……続かないよ！
クラース　生命と可能性を育む者よ！　契約の指輪の元に、我に秘術を授けよ！

【SE】　エネルギー収縮

クラース　ノーム！

【SE】　ミサイルが飛ぶ音。続いて爆発音。
爆音を切り裂いてロボットが飛んでくる。スピードは
まったく衰えていない。

クラース　傷ひとつついていないとは……信じられん！　とにかく
全力で逃げ続けるしか……なにっ⁉

【SE】　ロボット（2SH）がもう1体現われる。

2SH　※103 2SH、3000Rと合流完了。侵入者の挟撃に成功。

ミント　正面からもう一体！　挟み撃ち⁉　こんなに狭い廊下で
は、逃げ場がありません！

※103★2SH。海底都市トールの円筒型の飛行警備ロボ。HPはわりと高め。

【SE】動きを止めるロボット2体。不気味な間。

クレス　止まった……。

クラース　距離を取っている。まずいな、まさか……。

【SE】ゆっくりとダッシュを始めるロボット2体。ダッシュ音、徐々に高くなって猛スピードに。

アーチェ　お、押しつぶす気だよ!?

クラース　クレス!

クレス　（怯えて）えっ？

クラース　クレス！！

クレス　は……はい！　しゅ、襲爪飛燕[※104]——。

【SE】平手打ち

クレス　なっ!?　ク、クラースさん、なにを——。

クラース　（無視して）生命と可能性を育む者よ！　契約の指輪の元

※104★襲爪飛燕脚
襲爪雷斬と飛燕連脚を組み合わせたクレスの奥義。



に、我に秘術を授けよ！

クレス　クラースさん、どうして!?

アーチェ　ノームじゃダメだよ！

ミント　間に合わない！　きゃああああっ！

クラース　ノーム！

【SE】ロボット2体が激突する。
大爆発に続いて静寂。
パラパラと天井が崩れる音。

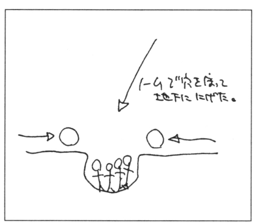
アーチェ　か、間一髪……げほっ。

ミント　さ、さすがはクラースさん……ごほごほ。

クラース　精霊の力は無限。[※105]土の精霊たるノームの力を応用すれば、一瞬にして床に避難の穴を作るくらいは朝飯前。もっとも、応用に耐え得るだけの知力が召喚術師にあればの話だが……はっはっは……げほ！

■S15コモンルーム

※105 脚 ウンディーネで潜水艇が作れるんだから、ノームだってこれくらいできるはず！　と勝手に拡大解釈して、このような便利魔法的使用方法を考えてみました。こうした柔軟な応用ができるという部分で、クラースの頼れる男ぶりを演出しています。



【SE】光の波動。シャワーの音。

アーチェ　くう〜、効く〜！　こんないかしたシャワールームがあるなんて、トールっていいとこだねえ、ミント！

ミント　メディカルトリートメント[※106]って書いてありましたけど。

アーチェ　要するにシャワールームじゃん。のぞくなよー、男ども！

クラース　[OFF]のぞくか！

アーチェ　ひょえ〜、極楽極楽。にしてもミントって、清純そうな顔してエッチなボディーしてるよね。

ミント　え？

アーチェ　85くらいあんの[※107]？

ミント　えっ!?

アーチェ　も、もしかして90!?

ミント　ええっ!?

アーチェ　聞こえてる〜、クレスー！　うひゃひゃひゃひゃ！

※106㊖原作ゲームのメディカルトリートメントは、ただの体力回復ボタン。このシーンは、原作ゲームにおいておそらく人気があると思われるイベント――〝忍者の隠れ里で一同が温泉に入り、チェスターが女湯をのぞく〟――を、テイストだけでも取り入れようと苦心の末に創作しました。

※107㊖本当はいくつなんでしょうか？　ナムコさんに聞きましたが「部外秘です」とのこと。ああ、力不足でスミマセン……。
Ⓟこの辺りの会話が明るいからこそ後の会話が重くなる。このＣＤはそういう構造と、リスナーに与えるイメージを常に意識していたと言える。同様の意味合いで、

××××

クレス　まったく。なんて笑い方してるんだ！　ねえ、クラースさん？

クラース　――襲爪飛燕脚か。

クレス　え？

クラース　あの局面で襲爪飛燕脚か？

クレス　ど、どうしたんですかクラースさん？　やだなあ！　襲爪飛燕脚は空中の敵を地上に引きずり落としてから攻撃する技でしょ。あの機械のモンスターは空を飛んでたし――。

クラース　（さえぎって）あの局面で襲爪飛燕脚なのか？

しばし両者無言。

クレス　どうすれば良かったんですか？

クラース　わかっているだろう？

クレス　あの技を……最終奥義を使えば良かったんですか!?

クラースの「襲爪飛燕脚か」というおどけた言い方に最初異和感を憶えたのだが、結局後の真面目な言い方をより極だたせるということで正しい方法だと思った。

クラース　そうだ。
クレス　だってあの技はまだ未完成だし……それに……。
クラース　恐いか？
クレス　恐くなんかありません！
クラース　ではなんだ？　未完成だし、それに――なんだ？

しばし両者無言。

クラース　すぐにダオスとの再戦だ。
クレス　……はい。
クラース　ダオスは襲爪飛燕脚では倒せん。
クレス　……はい。
クラース　もう一度考えておけ。自分が何のために戦っているのか――
クレス　（さえぎって）チェスター[※108]を助けたいって気持ちは誰にも負けない！　クラースさんは解らないんだ！　エネルギーの暴走がどんなものなのか！　自分の力が、自分の力じゃなくなるんですよ!?　得体の知れない、怪物みた

※108 Ⓟこのくだりは第二巻の中で最も悩んだ部分だった。ファンタジアの世界観である家族的な雰囲気をこわしてしまうのではないかと考えたからだ。しかし、このシーンがあることによってドラマにメリハリが出るし、3巻のドラマも生きてくるはずだと考え、入れることにした。

いな破壊の力に……まるで蛇にゆっくり飲み込まれて溶かされていくみたいなあの感じが、クラースさんにはわからないんだ！

クラース　ああ、わからんとも。しかし、男にはやらなければならない時がある。それだけはわかっているつもりだ。

クレス　どうすればいいんですか!?　僕は一生懸命やってるつもりです。最前線で全力で戦ってるし、後衛のみんなだって守ってる！　でも恐いんだ！　あの力の暴走だけは……自分が飲み込まれていく感覚だけは！　これ以上どうすればいいんですか、僕は!?

クラース　未熟だな。

クレス　なに!?

クラース　私も、ミントも、アーチェも、とっくにその方法に……それを乗り越えるやりかたに気付いている。

クレス　だったら教えてくださいよ！

クラース　甘えるな。自分で考えろ。※109

クレス　はっ！　自分で考えろ？　ああ、考えますよ！　時間はたっぷりあるんだ。百年も！　ゆっくり考えますよ、ど

※109 Ⓟ名ゼリフだと思う。

うすればこれ以上強くなれるのか！

■S16時空転移装置

【SE】機械音[※110]

オズ　私はオズ。トールシティーの全機能をサポートする、メインコンピューターです。[※111]

アーチェ　機械が喋った！

クラース　この都市じゃ、もうなにが起きても驚くまいよ。オズ、時空転移について聞きたい。

オズ　了解。時空転移はタイムトラベル理論とパラレルワールド理論に基づく技術であり、ＢＤ２２３４１年にトール最高審議会における倫理許諾裁定が――。

クラース　わかった、わかった！　私が聞きたいのは、どうすれば時空転移できるのかということだ。

オズ　了解。時空転移先の年数を入力後、メインモニターに表示されたマップを参照して転移先の座標を入力してくだ

※110Ⓟトールは発達しすぎて滅んだ。それゆえ、ＳＥは圧倒的な電子音を使用してイメージを作った。

※111Ⓟ井上さんの「オス！」というアドリブあり。

クラース　さい。実行しますか？
クラース　ああ。
【SE】ピピピと入力。
オズ　入力を認識。確認中。確認を完了。時空転移を実行しますか？
アーチェ　ちょっと！　これだけでオッケーなわけ？
クラース　らしいな。心の準備をする時間もないわけだ。――みんな、いいか？　時空転移が成功したら、転移直後、ダオスとの決戦に突入する。待ったは無し。こればかりはやり直せない。失敗したら、それでゲームオーバーだ。
ミント　（小声で）クレスさん……？
クレス　（小声で）ああ、大丈夫だよ。大丈夫だ。
クラース　装備の点検は終わっているか？　傷の手当ては終わっているか？　……気持ちの整理はついているか？
クレス　（つぶやく）ついてるさ。ついているとも。
クラース　よし。時空転移を頼む、オズ！

オズ　了解。転移対象者は現在の位置から動かないでください。
　転移対象者固定完了。

【SE】エ[※112]ネルギー収縮。オズの声にあわせて、様々な機械の音。

オズ　転移空間隔離作業開始。界面を現在の時間から切断。切
　断成功。反物質エネルギー開放。転移開始カウントダウ
　ン、開始します。１０、９、８、７、６、５、４、３、
　２、１。転移。

【SE】エネルギー爆発。

■S17地下墓所

チェスター　今だ、いまのうちに！
クレス　チェスター!?　チェスターーッ！

【SE】エネルギー爆発。

※112Ⓟここの SE は、そんなに遊んだものにはしたくないと思ったのだが、聞いていて楽しいムードも必要であろうという意見からこのようになった。

モリスン　成功……したか？

ダオス　ほう、時空転移の術か。人間がそこまで学習するとはな。しかし自分は送れないようだな。それに、ひどく力も使う。

モリスン　ううっ。

【SE】地面に倒れるモリスン※113

【SE】ダオスの雷撃。弾き飛ばされるチェスター。

チェスター　うわあっ！

ダオス　やつらを、いつの時代に送った？

モリスン（苦しげ）さあな……当ててみろ。

ダオス　当てる？　ふふふ……ははは！　わからないのだろう？　お前自身も、どの時代に送ったのかわからないのだろうが、未熟者め！　さあて、どの時代に、どの場所に送られたのだろうな？　この星が生まれる前の虚空

※113Ⓟこの後の2行が、本編では諸々の事情により、カットされた。
チェスター　モリスンさん!?
ダオス　いつまでしがみついている……下郎！

モリスン　か？　人類滅亡後の荒野か？

ダオス　貴様[※114]を倒す力を得られる時代と場所にだ……。よしんば魔力の残っている時代に転移したとしても、どうやってこの場に戻ってくる？　ふははは、お前はあの2人を死地に追いやったのだぞ!?　ははは、実にらしい！　己れの分をわきまえず、力に溺れて自らを滅ぼす！　まさに、これぞ人間！　こうしてすべての人間が自滅していってくれれば、余の手間も省けるのだがな。はははははは！

チェスター[※115]　……へへへ。

ダオス　ははは……ん？

チェスター　へへへへへ。

ダオス　哀れな。恐怖と絶望に精神の綱が切れたか。

モリスン　チェスター君……。

チェスター　へへへ。何を高笑いしてやがる。アホか、てめえ？

ダオス　なに？

チェスター　これを笑わずして、何を笑うってんだよ。どうやってこの場に戻ってくるかって？　そんなの知るかよ。どの

※114 Ⓟ勝手に考えたプレストーリーで、モリスン家の法術の師はクラースなのではないだろうかと考えた。クラースの魔法修練場の遺した多くの知識が、モリスンの師とも言えるだろうからだ。だからモリスンは無意識にクラースのもとにクレスを送り込んだのかもしれない。そうだとしたらロマンがありますよね。

※115 ㊙チェスター大活躍。第1巻で『現代編』をカットしたため、いまひとつ出番の少なかったチェスター。実を言うと、第1巻のアンケートハガキで一番多かった苦情が、「チェスターがちょっとしかでなくてがっかり」「伊藤健太郎さんの出番が少ない」というもので、これはマズイと焦っておりました（笑）。

時代にぶっとばされたのか、そんなのも知らねえ。でもな、あいつは戻ってくるぜ。それだけは絶対だ。

ダオス　絶対だと？

チェスター　あいつは気が優しくできてるせいで、こう、いまいち頼りないところもある。一生懸命なせいで、一回つまづくとズルズルとそいつを引っ張っちまうところもある。でもな、あいつは絶対に……絶対に立ち上がるんだよ！

ダオス　ふふふ、友情か？　泣かせるな、小僧。

チェスター　救えねえな……救えねえよ、あんた。それを笑っちゃ、あんた終わってるよ、ほんと。どうしようもなく終わってる。

【SE】チェスターに歩み寄るダオス。チェスターの喉をつかんで持ち上げる。喉を絞めあげる音、連続的に。

チェスター　ぐっ！

ダオス　余は愚弄されることを好まない。お前の無礼、苦痛をもって罰してやろう。

Ⓟチェスターは出番があまり多くなかったが、彼が出てくるところは本当に聞きどころが多い。伊藤さんの熱演はほんとうに素晴らしかった。

モリスン　やめろ、その少年は無関係だ！　お前を封印したのはこの私だ。やるのなら私をやれ！
チェスター　ううっ……。
ダオス　お前はもうすぐ死ぬ。それでも笑っていられるか？
チェスター　へへ……笑ってやるさ。わかんねえ野郎だな……噛み砕いて言ってやろうか？　負けるのは、てめえなんだよ……！
ダオス　くっ、へらず口を！
チェスター　鈍い野郎だな。わかんねえのか？　あいつが……あいつが戻ってきてるんだよ！　てめえの、後ろに！
ダオス　なにっ!?

【SE】ダオス、マントを翻して振り返る。しかし、そこには沈黙があるばかり。

ダオス　どうやら最後の夢を見ているようだな。
チェスター　夢も笑うのかい？　だとしたらあんた、マジで終わってるって……。

ダオス　死ね！

【SE】[※116]ダオスの背後で地面を踏みしめる音。

ダオス　……なんだと？

【SE】ダオスの背後で剣を抜く音。

ダオス　……まさか！

チェスター　……振り返れよ。振り返って確認しやがれ。誰が正しかったのかをな！

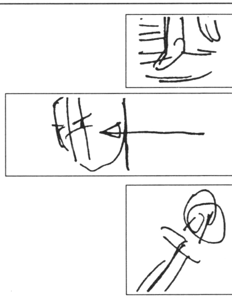
モリスン　……戻ってくれたか！

ダオス　うぬぬぬ……気に入らぬ！　害虫どもが……気に入らぬぞッ！　何をしに戻ってきた!?　死ぬためか!?　戻ってこなければいくらかの生を楽しめたであろうに！　なぜ戻ってきたッ！

クレス　[※117]友達を……助けるためだ！

クラース　そして――。

※116 Ⓟ一巻にもあった、SE先行の見せ場。映像なら足のアップと続き、クレスの剣が抜かれて光ると思う。



ミント　あなたを――。
アーチェ　倒すために！
クレス　アルベイン流剣術伝承者クレスアルベイン、見参！　……待たせたなチェスター。
チェスター　へっ、待ってなんかいねえよ。たったの30秒くらいさ。
モリスン　クレス君。その2人は……もしや!?
クラース　召喚術師クラースFレスターと魔術師アーチェクライン。お探しの魔法の使い手ですよ、モリスン殿！
モリスン　私の名前を？
アーチェ　詳しい話はあとあと！　さあ、準備はいい、みんな!?
一同　おおっ！

■S18最終決戦1

クラース　マクスウェル！
アーチェ　ゴッドブレス！[※118]
ミント　バリアー！[※119]

※117Ⓟこのシーンを聞いた時に、泣いてしまったというハガキをいただいた。金月龍之介と私はそのハガキから多くの力をもらったと思う。

※118㊞ゴッドブレス。風圧で敵を押し潰す、風系最強の魔術。アーチェが使用。

ダオス　ぬおおおっ、テトラスペル[※120]！

【SE】爆音、嵐、氷の槍など、あらゆる魔法の音が入り交じって轟音となる。

クレス　いまなら……いまなら撃てる！

【SE】エネルギー収縮。心臓の鼓動。徐々に早まっていく。

クレス　いまなら……撃てる！

【SE】エネルギー収縮と鼓動、最高潮に。

クレス　うおおおおおっ、受けてみろダオス！

【SE】凄まじいエネルギー、奔流となってダオスに襲いかかる

※119㊕バリア。味方ひとりの防御力をアップさせるミントの法術。オートでかけてもらえると、なんだか愛されてるみたいでうれしい……。

※120★テトラスペル。異なる属性の魔術攻撃を同時に行なうダオスの必殺技。

ダオス　ぬおおおっ、なんだとっ!?
アーチェ　やった！　最終奥義を完璧に制御してるじゃん！
ミント　クレスさん！
【SE】エネルギーの奔流しばらく続く。
やがて次第に収まっていって消える。
クレス　やった……のか？
【SE】瓦礫が崩れる
クレス　なんだって!?
ダオス　ふふふ……。
【SE】瓦礫を跳ねのけてダオスが立ち上がる
ダオス　ふはははは、笑わせるわ！　何かと思えばこのような
技か！

クレス　そんな馬鹿な！　僕はエネルギーを完全に制御して、ダオスにぶつけた！　それでもダメなのか!?

ミント　そんな！　そんなことって……！

アーチェ　どうすんのよ！　クレスのあの技が効かないとなったら――。

クラース　いや、そうではない！

アーチェ　だって実際、全然ダメージ受けてないじゃん！

クラース　無意識のうちに、エネルギー放出にリミットがかかっているんだ！　全エネルギーの7割にも充たない※121あのパワーでは、ダオスを倒すことはできん！

アーチェ　無意識のうちにリミットがかかってるんじゃどうしようも……うわっ！

クラース　しまった！

【SE】ダオスレーザー※122

一同　うわあああああっ！

※121㊥「7割にも満たない」と、すっかり解説役のクラース。人知を越えたスーパーバトルものには、やっぱりこういう人が必要ですよね。

※122★ダオスレーザー。ダオスが放つ極太の光線。

【SE】崩壊する洞窟内部

■S19最終決戦2[※123]

ダオス　茶番は終わりだ。確実に、終わりだ。

【SE】瓦礫を踏みしめて、一歩づつ歩み寄ってくるダオス

ミント　ダオス！
ダオス　(無言)
ミント　あなたはユグドラシルが枯れるのを……マナの枯渇を防ごうとしているのではないのですか？

【SE】足音、止まる。

アーチェ　やっぱり……そうだったんだ。
ミント　妥協の余地がないと、あなたは言いました。生きるために避けられない戦いだと。でも、妥協の余地がないなん

※123Ⓟある意味で、シリーズの最終決戦である。ここでクレス達とダオス側との精神的な闘いが示される。

て、うそです！　わたしたちの考えも同じです。人間は知らなかっただけなのです。魔科学がマナを枯渇させ、いずれは世界から魔法の力を消滅させてしまうことを！　だから、それをしっかり説明すれば――。

ダオス　くくく……。

ミント　説明すればわかりあえるはずです！

ダオス　笑わせるな！

ミント　(息を呑む)

ダオス　短い時間しか……歴史の一瞬にしか生きていないからこそ、そのような理想を歌えるのだ。余は長き時間を……歴史そのものを生きてきた。そして見た。人間がどのような生物なのかを。人間は必ず……よいか、必ずだ！　必ずや必要以上の力を求め、力に呑まれ、そしてすべてを滅ぼしていく。トールを知っているか？　余はトールの滅亡も見た。力に溺れた人間の最後を見た。あれこそが、あの廃墟こそが、人間が行き着く先だ。もしも人間に属性があるとするならば、それはまぎれもなく闇！　邪悪よ！

ミント　違います！
ダオス　まだ言うか!?
ミント　言います！
ダオス　黙れ！
ミント　黙りません！　わたしはこの旅[※124]を通して知りました。人間は、成長できる生きものです！　わたしは絶対に……絶対に……。

【SE】ミント倒れる

クレス　ミント!?
ミント　（息荒い）
クラース　なんだ、ひどい出血だぞ!?　こ、この傷は……!?
アーチェ　（茫然と）ユグドラシルのときだ……ユグドラシルを復活させたときのダメージが残ってたんだ……。
クレス　ユグドラシルを復活させたときのダメージ？　なんだよ、それ!?　聞いてないぞ、そんなの！　樹を復活させるのに、どうしてダメージなんか受けるんだよ――。

※124 Ⓟ脚本では「時間の旅」。

【SE】アーチェ[※125]、クレスの声をさえぎって胸ぐらを勢いよくつかむ。

クレス　（息を呑む）

アーチェ　ミントはねえ……ミントはっ！　あんたのこと心配させないようにって……心配させちゃいけないってっ！　ずっと、ずっとずっとずっとケガのこと隠してたんだよ!?　自分だって辛いのに、あんたのこと心配して……あんたのこと大好きだから！

クレス　（声を詰まらせる）

アーチェ　（泣きながら）なのに……なのにあんた……あんた、それでも男かーッ!?

クレス　僕は……。

クラース　まだわからないか、クレス？

クレス　僕は……。

クラース　お前の剣はもう、チェスターを守るためだけにあるんじゃない。そうだろう？

※125 Ⓟ2巻のキモと個人的に考えていたシーンである。思い入れも深い。
㊍第2巻のキモ。声優さんたちの熱い演技とあいまって、なかなかの燃えるシーンに仕上がりました。必聴です。
Ⓟアーチェは普段おちゃらけているキャラクターゆえに、たまにあるシリアスな場面がより一層きわだってくる。

クレス　僕は……！
クラース　来たれ月の精霊よ。御身、千の顔を持つ者よ……。
クレス　無茶だ！　そのケガじゃ、ルナの召喚は危険すぎます！
クラース　私の召喚術も、もう、私だけのためにあるんじゃないんだよ。
クレス　クラースさん……！
【SE】ダオスに向かって走って[※126]いくアーチェ。地面を踏みしめてダオスの前に立ちふさがる。
アーチェ　みんなは絶対に殺させない！　絶対に殺させないいんだから！
【SE】ゆっくり立ち上がって大地を踏みしめるクレス
クレス　思い出したよ、父さん。ようやく、思い出した……。

※126 Ⓟほうきに乗る方がアーチェらしいという意見もあったが、そのアーチェが「走っていく」ことでより緊迫感が出ると考えた。

■S20クレスの回想[※127]

マリア　そんな危険な技、この子に教える必要ありませんわ。

ミゲール　うむ。確かにこの最終奥義、発生するエネルギーが使い手を飲み込む危険性がある。だがな……いいかクレス。力に飲み込まれそうになったら、守るべき人のことを考えろ。守るべき人間[※128]が多い戦士ほど、強い戦士だ。いいか、クレス。破壊のためにではなく、守るために、何かを作り出すために戦え。そういう戦士になれ、クレス！

幼いクレス　ふ〜ん。

ミゲール　わかったか？

幼いクレス　よくわかんない。

ミゲール　ははは、そうか。しかし、お前にもいつかわかるときがくる。

幼いクレス　そんなことより、さっきの技の名前、もう一回教えてよ！

ミゲール　まったく。もう忘れたのか？　いいか、ゆっくり言うぞ。アルベイン流最終奥義[※129]――。

※127 Ⓟ冒頭の悪夢と同様の音楽。しかし、今回は決して乱れることはない。

※128 ㊕ミントがとっくに悟っていたことを、ようやくクレスも体得しました。けれども、この理論でいくと、最強の戦士は背負うものが一番大きいダオスということになりますよね。

※129 Ⓟ金月龍之介に依頼した最初の段階で、ラストシーンは、クレスの中に、今まで登場したキャラクターたちの思い出がよぎり、その思い出と「協力」することによって勝利するというイメージを伝えていた。そのイメージのなごりが2巻のラストシーンに使用されている。

幼いクレス　アルベイン流最終奥義――。

■S21最終決戦3

クレス　アルベイン流最終奥義……。

【SE】エネルギー収縮が始まる。徐々に高まっていく。

ダオス　成長できる生きものだと？　少なくとも貴様だけはその範疇に属さないらしいな。無意味を繰り返すだけの下等生物だ！

クラース　クレス……やるのか!?

アーチェ　クレス……見せてよ、本当の力を！

クレス　僕はひとりで戦っているんじゃない。みんなで……みんなで戦っているんだ！　どんなに強大な力だろうと、僕ひとりで背追うわけじゃない！

【SE】クレスの剣の柄に手が添えられる

クレス　チェスター！

チェスター　へへへ……いまの俺じゃ、あんまり役に立たないかもしれないけどさ。手、貸すぜ。※130

クレス　ああ！

【SE】エネルギー収縮、高まっていく。

チェスター　……なあ。

クレス　ああ？

チェスター　……強くなったな、クレス。

クレス　ああ！

【SE】エネルギー、前回同様暴走気味に高まっていくが、次第に調和が取れ始め、やがて整然としたエネルギーとなる。

ミント　優しい光……。

アーチェ　見て、クラース！　エネルギーが……クレスの中に！

※130 Ⓟミントがクレスのために倒れ、クラースが傷ついた体で術を、アーチェがダオスの前にたちふさがる。そしてチェスターはクレスの剣に手をそえる。
その仲間というものの存在に、真に気がついた時、クレスは最終奥義を使いこなすことが出来たのだ。

クラース　これがアルベイン流最終奥義の真の姿。エネルギー自体をぶつけるのではなく、エネルギーを自らの体内に取り込む技！

ダオス　貴様……ここにきて、この場に及んで成長したというか!?

【SE】エネルギー収縮、途切れる。静寂が訪れる。しばし緊迫の間。

クラース　来るぞ！

【SE】クレス、一気にため込んだエネルギーの放出を始める。

クレス　うおおおおっ！
ダオス　受ける！
クレス　うおおおおっ！
ダオス　貴様の信念、受け切ってみせる！※131
クレス　アルベイン流最終奥義！

※131 Ⓟやはり、ダオスは悪人ではないと言うことが分かる。最初悪夢の中ではクレスの奥技を受けようともしなかったが、ここでは「人間」の信念を受けると言っているのだ。ダオスはそれを正面から受け、退りぞけてこそ自分の正義をつらぬけると信じたのであろう。

ダオス　来い！

クレス　冥空ッ！

【SE】剣が鋭く一閃

クレス　斬翔剣ッ！※132

【SE】轟音／連続切断音が続く／ダオスを切り刻みながら上昇していくクレス。以下の気合い、轟音＋切断音に被せて

ダオス　ぐおおおおおおっ！

クレス　うおおおおおおおっ！

ダオス　小僧！

クレス　ダオス！

ダオス　小僧ーッ！

クレス　ダオースッ！

ダオス　認めぬぞ、人間！

クレス　もう誰も傷つけさせない！

※132 ㊞ラストの必殺奥義完成のカタルシスを演出するため、ここまでずっと最終奥義の名前を隠して引っ張り続けてきています。
㊞冥空斬翔剣。クレスの奥義。原作ゲームでは体力が114以下になったときにTPを100消費して出す技。
それはさておき、原作ゲームの冥空斬翔剣は、クレスがミゲールの夢を見さえすればすぐに体得できる奥義です。それを今回このような形にしたのは、クレスの精神的成長をハッキリとした形で表現したかったため。先のクレスの弱さの露呈、クラースとの言い争い……すべてがこのシーンを輝かせるための布石です。

ダオス　我が大義※133……我が星……我が十億の民！

クレス　ぐおおおおおおっ！

ダオス　うおおおおおおおっ！

【SE】奥義の轟音、高まっていって2人の声を消していく。しばらく続いて、FO。

■S22崩壊する地下墓所

【SE】崩壊を始める地下墓所

クラース　危険だ、この洞窟はもう持たん！　クレス、チェスターを頼む。私はモリスン殿を。アーチェはミントを！

アーチェ　がってん！

クレス　ダオスは!?

クラース　わからん！　しかし、いまはそれどころではないぞ。急げ！

※133 Ⓟここで初めてダオスにも闘う理由（ただの悪役ではないらしい）があるということが彼のセリフに入ってくる。彼もまた、「大義のために、星のために、民のために」闘っている。

【SE】激しく崩壊していく地下墓所

■S23地下墓所の外

【SE】地下墓所が崩壊する音、［OFF］

クラース　終わったな。
クレス　はい。
クラース　冥空斬翔剣の直撃を受けて万が一生き残っていたとしても、あの落盤だ。助かりはしまい。
クレス　はい。
クラース　クレス。
クレス　はい。
クラース　殴って悪かったな。
クレス　いいえ。ありがとうございました、クラースさん。この戦いで、いろんなことを学びました。うまく言えないけど……。
クラース　言わなくていいさ。目を見ればわかる。男の目だ。

◆　◆　◆

チェスター　……よう。
クレス　……久しぶりだな。
チェスター　そこらへんがどうにもわからないんだけどさ……久しぶりなのか、ホントに？
クレス　（笑う）ああ、久しぶりだ。
チェスター　いろいろあったんだな。
クレス　ああ、いろいろあった。
チェスター　ちぇっ。最終奥義なんか使いこなしやがって！　なんだか俺の手の届かない所に行っちまった気がするぜ。あの枯れ木のある森で、イノシシ倒すのにも四苦八苦してたのになあ。※134
クレス　（笑う）
チェスター　あのさ、たかだか30秒くらい倒れている間になんだかいろいろあって、なんだかずいぶん強くなっちまって、こう、不思議なことばっかりで、なんて言ったらいいの

※134 Ⓟここのチェスターの動きに留意してほしい。チェスターは話しながら歩き、立ち止まってふりむく。クレスに対する友情と奇妙ななつかしさが彼にさせた行動だろう。

かわからないけどさ。……クレス？

クレス　ああ。

チェスター　おかえり、クレス。

クレス　ただいま、チェスター！

◆　◆　◆

アーチェ　ふ～ん。で、この人がチェスター？

チェスター　あ？

アーチェ　ふう～ん。じろじろ、じろじろ……。

チェスター　な、なんだよこの女？

クレス　ああ、魔法使いのアーチェ。お前と逢うのを楽しみにしてたんだぜ？

アーチェ　がーっかり。

チェスター　なに？

アーチェ　なんか弱そう。

チェスター　なっ!?

アーチェ　さっきの戦いでもな～んの役にも立たなかったし。あ～

　　　　あ、超がっかり。服のセンスもなんかイモっちいし。
チェスター　なんだと!?　おまえのピンクピンクなセンスも相当いかれてるぞ！　センスとしちゃ、百年前だ！
アーチェ　ひゃ、百年前!?　だって百年前から来たんだからしょうがないじゃん！
クレス　……やれやれ。

◆◆◆

クレス　傷は大丈夫かい、ミント？
ミント　はい。とりあえず出血は。
クレス　あのさ、ミント。
ミント　はい？
クレス　僕は……ミントに謝らなくちゃいけないことがたくさんある。それに、ありがとうを言わなくちゃいけないこともたくさん。でも……そういうのを置いておいて、先に……まっさきに言いたいことがあるんだ。
ミント　クレスさん……。

クレス　僕は……僕は……。※135

【SE】不気味な振動

クレス　な、なんだ!?

ミント　クレスさん、あれを！

クレス　あれは……隕石か!?

クラース　危ない！　こちらに向かってくるぞ！

【SE】隕石が轟音をあげて落下する

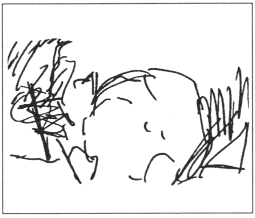
■S24隕石周辺

【SE】人々のざわめき

「どうして隕石が……」「不吉だ」「下がってください！　見物人はこの線から下がって！」など。

クラース　いきなり隕石が降ってくるとは。偶然にしては出来すぎ

※135 ㊟こういうの、多いですね（笑）。男ならバシッと言えッ！



だな。

ミント　まさか……。

クラース　考えたくはないが、そのまさかの可能性は高い。冥空斬翔剣が深手を負わせていたと安心していたが、まだ奴に力が残っていたとしたら……。

ミント　時空転移。

クラース　切り札を使ってあの洞窟から逃れたと考えるべきだろう。

【SE】人々が騒ぎ始める
「なんだ！」「この光は？」「逃げろ！」など。

クラース　何事だ!?

クレス　［OFF］クラースさん、時空転移です！　誰かがここに、時空転移してきます！

クラース　奴か!?

ミント　そんな！

クラース　モリスン殿、一般人を避難させてください！　遠くに……できるかぎり遠くに！

モリスン　承知した！

【SE】時空転移

武器を構える一向

アーチェ　これじゃきりがないよ！　どんなに追い詰めても、ダオスはギリギリのところで別の時代へ逃げちゃうんじゃん！[※136]

クラース　ぼやいてる暇は無い……来るぞ！

【SE】時空転移完了

アーチェ　インデグニショ――。[※137]

クラース　（さえぎって）待て、ダオスじゃない！

ハリソン　ここは……アセリア暦４３０２年なのか？

クレス　あなたは!?

ハリソン　おお、クレス殿！　クレスアルベイン殿ではないか!?

そちらはクラースＦレスター殿！　ミントアドネード

※136 Ⓟこの CD では、あえて不明確な言い方をしている部分が少しある。それはその方がイメージが合うと感じたからだ。

※137 Ⓟテストの時かないさんは「インデグニション！」と言い切って演じた。出ちゃうじゃん。

ミント　殿！　アーチェクライン殿、チェスターバークライト殿もおられる！　やった、転移は成功だ！　ははは！

ハリソン　あの……あなたは？

クレス　おお、失礼を！　私の名前はハリソン。時空の英雄たるあなたたちならご理解いただけると思いますが……アセリア暦４３５４年から時空転移してまいりました。

アーチェ　アセリア暦４３５４年……５０年後の未来だ！

ミント　なんで？　なにしにきたの？

クラース　ま、まさか……。

クレス　まさかなことばかり起こるこの頃だ。今回も、そのまさかなのだろう？

ハリソン　ダオス！

クレス　いかにも！　時空の英雄たる皆様方にお願い申し上げます！　なにとぞご助力を！　我らが時代に飛び、ダオスの野望を砕くご助力を……！

クラース　※138 どうやらそう簡単には終わらせてくれないようだな。

アーチェ　やれやれだよ。そもそも終わりなんてあるわけ？

クレス　始まりがあったんだ。終わりだってあるさ。始めたのは

※138 Ⓟ以降、２巻ラストまで最初の時はシナリオに入っていなかった部分。第二稿で加えられた。

ダオスだ。でも、終わらせるのは……僕たちだ！　そのためなら、時間の始まりでも、終わりでも、僕は行く。

チェスター　ちぇっ、とんでもないやつを相棒に持っちまったもんだぜ。……未来行き超特急の席、一人ぶんくらい空いてるんだろうな？

クレス　もちろん……もちろんさ！

チェスター　よろしく頼むぜ、相棒！

クレス　ああ！

CHAPTER 2
SUMMARY

（株式会社ナムコ 磴一弘氏）

さてさて、ストーリーも中盤にさしかかってきました。中盤といえば、人生の折り返し地点なんてことをよく申します。私自身はまだまだ先だと思ってますが、大人になるといつしか忘れてしまう夢や想像力、感受性みたいなものは、これからも失くさずにいたいものです。おっと、このままだと話があらぬ世界へ走っていきそうですね。何はともあれ、そういった意味でこのCDは聴いていてグッとくるものがあるということでした。

さて、CHAPTER2では私のFavorite Sceneベスト3をあげてみようと思います。あくまで独断と偏見なのでご容赦を。

①ダオスとの2度目の闘いで、ついに会得した冥空斬翔剣。闘いの後クラースがクレスに一言。『言わなくていいさ。目をみればわかる。男の目だ。』カッコいい!! こんな風に言われたら男名利に尽きるというものです。

②コモンルーム。メディカルトリートメントでつかの間の休息をとるミントとアーチェ。クレスをからかうアーチェの笑い声は絶品でしょう。

③ミントの回想。幼少のミントと母メリルのぬくもりあるシーン。ファーストエイドができずにがっかりしてしまうミントが、なんとも言えず愛らしい。メリルもあったかいですよね。

こうしてみると、結構ベタなポイントにハマってるような気がします（笑）。あっ、そこでプンプン怒ってる皆さん！ チェスターの最高の見せ場はCHAPTER3にとっておきましょうね!!

CHAPTER 3

大いなる実り



INTRODUCTION
CHAPTER3 大いなる実り

㊕いよいよすずが登場。全編を通して大活躍します。オリジナルキャラクター、カリオンも登場して孤高の魔王、ダオスの信念に迫ります。

Ⓟダオス最終決戦、お別れのシーンなど、目指していたものをさらに越える完成度になりました。

Ⓟ㊕聴きどころは、全てです。

■S1氷の洞窟

【SE】寒々しい洞窟の中。
一行の膝から下は水で覆われており、天井からしたたる水がチャポチャポと音をたてている。

クラース　3番目のレバーを下げる。

【SE】クレス、壁についている石のレバーを動かす。

クラース　5番目を……上げる。

【SE】クレス、壁についている石のレバーを動かす。

クラース　2番目を下げ……待った！　2番目を上げる！　2本目のレバーを上げてくれ！

【SE】クレス、壁についている石のレバーを動かす。

㊕第3巻総括
第3巻の脚本執筆中、子供たちと一緒に、とある子供向け特撮映画を観にいきました。映画は2本立てだったのですが、そこで僕は興味深い光景を目にしました。
1本目の作品はSDキャラクターがどたばたするアニメで、子供たちもわいわいと騒いだり歌ったりしながら見ていたのですが、上映が2本目のヒーロー物になった途端、場内がシーンと静まり返ったのです。見れば子供たちは、硬い表情でじっとスクリーンに見入っています。ストーリーがわりと複雑だったため、もしかして退屈しているのかな……と思いきや、ラストの決戦シーンではヒーローに向かって声援が飛ぶ飛ぶ！　上映後も、子供たちは声高に「あれはこうだった」「あそこはこう思った」と興奮を語り合っていました。1本目のどたばたアニメの話題など、これっぽっちも出はしませんでした。
1本目がギャグ物で2本目がシリ

　続いて重々しい振動。カラクリが稼動して、一行の前に立ちふさがっていた巨大な門がスライドして開く。

クレス　……ふう。おどかさないでくださいよ、クラースさん！

クラース　そう責めるな。壁の文字自体がひどく風化しているし、この暗さだ。ほとんど指先で解読しているんだぞ？

クレス　わかってますけど。

【SE】チェスター、背後のアーチェを振り返る。チェスターの足元の水がジャバリと音を立てる。

チェスター　※139ちなみに、お前は読めんのかよ？

アーチェ　よ……読めるよ？　読めるに決まってんじゃん、魔法使いなんだから！

チェスター　どうだか。

アーチェ　読めるって言ってんじゃん！

アス物だったという、上っ面だけの違いではなかったように思えます。子供が見ても、〝子供騙し〟と〝子供向け〟の違いは、はっきりとわかってしまうのです。

「子供はこういうの喜ぶんでしょ？」

「ファンはこういうのやってりゃ満足なんでしょ？」

　作り手が受け手をナメてかかれば、そんなものはすぐにバレてしまうんだよ、という事実を思い知った事件でした。

Ⓟ3巻を通してトラックごとのタイトルがついていない（TODにはついている）のは、それによりリスナーのイメージを固定するのを避けるためだ。極端なことを言えば、トラックごとのタイトルもリスナーに想像してもらいたいと考える。

※139Ⓟ多分皆さんが待ちこがれていたチェスターとアーチェの言い合いがここから始まる。しかしただ、バカバカ言うのを意図したドラマではないので後に意味のある演出になっている。

【SE】ほうきで宙を舞って、壁に近付く。

アーチェ　なになに？『氷の剣を得ようとする者よ。3つ星を天に。5つ星を地に。2つ星を天に。さすれば最後の門は開かれん』どうだ！

チェスター　ふ～ん。記憶力はいいみたいだな。

アーチェ　ちょっと!? あたしがクラースの言ったこと、そのまま繰り返してるだけだって言うわけ!?

チェスター　あ、そう聞こえた？

アーチェ　むかーっ！

【SE】アーチェ、チェスターにガラスビンを投げつける。

チェスター　わっ!?

【SE】チェスター、驚いて避ける。足元でジャバッと水が跳ねる。
ビン、チェスターをそれて壁に当たって砕ける。

チェスター　てっ、てめえ。なにしやがる！
アーチェ　べーだ。ライフボトルだから、当たってても大丈夫だも～ん！[※140]
チェスター　そういう問題じゃ――。
【SE】不気味な地鳴り。
クレス　なにっ!?
ミント　あっ、門が！
【SE】先程ひらいた門が素早く、激しく閉まる。不気味な地鳴りはなおも続いている。
アーチェ（動揺）あ、あたしのせいじゃないよ？　ね？　あたしのせいじゃないよ　ね？
【SE】クレス、壁のレバーを再度動かそうとするが、ロックが

※140 ㊍CDではライフボトル、結構危険な音で砕け散ってます（笑）。大丈夫だも～んて感じでもなさそうです。

かかっていてレバーは動かない。
クレス　ダメだ、ビクともしない！
クラース　くそっ、一体!?
チェスター　――悪い。オレ、避けたときに思わず壁に手ついちまって。
【SE】チェスター、壁から一歩離れる。足元で水の音。
アーチェ　あっ。
チェスター　――なにかのボタン、押しちまったみたいだ。
【SE】洞窟内に、激しく冷たい風が吹き始める。
クレス　嫌な感じがする。いったん引き返して、別の道を――。
クラース　そう簡単に逃がしてはもらえなさそうだぞ。足元を見ろ。
【SE】クラース、足を動かす。足元の水、ゆるいシャーベット

状になっている。

ミント　水が凍りはじめて!?　いけない、早くこの洞窟から……！

クラース　どんなに急いでも、出口までは20分。とてもじゃないが、水が完全に凍りつく前の脱出は不可能だ！

アーチェ　あたしのファイヤーボールで――！

クラース　よせ！　こんな狭い空間で使える魔術ではない！　我々にも爆発の被害が及ぶし、なによりも酸欠で全滅する！

アーチェ　でも――！

チェスター　くそっ、オレのせいだ！　オレがドジ踏まなきゃ――！

ミント　みなさん！　少しでも動いていないと水が固まって――。

クレス　そうだ、クラースさん！　ノームで――！

クラース　うむ、ノームを召喚して横穴を作る！　しかし、これだけの水に覆われた場所だ。水の精霊の支配力に影響されて、召喚に時間が……南無三！　ミント、魔力を！

ミント　はい！　我が力、傷つきし友に分け与えん……チャー[※141]

※141★チャージ。自分のTPを他のキャラクターに分け与えるミントの

ジ！

【SE】法術発動。

クラース　よし！　我が名はクラース。契約の指輪に基づき、この儀式をつかさどりし者……！

【SE】水面がピキピキと凍結をはじめる。

チェスター　ちくしょう！　お前のホウキでなんとかなんねえのかよ!?

アーチェ　一人分の体重しか乗せられないよお！

チェスター　だったらミントだけでも乗せて、とっとと逃げろ！

アーチェ　なんでっ!?

チェスター　俺たちは男だ！

アーチェ　か、関係ないでしょ!?

チェスター　あるんだよ！

アーチェ　ないっ！

法術。ああっ、ミントの精気が俺の中に！　と思うと燃える……よね？

【SE】天井の一部が崩れて落ちる。破片がアーチェの頭にあたる。

アーチェ　いてっ！

チェスター　み、見ろ！　人だ！　天井の穴から、人がのぞいてる！

すず[※142]　みなさん、こちらです。このロープで上へ。

【SE】天井からロープが垂らされる。

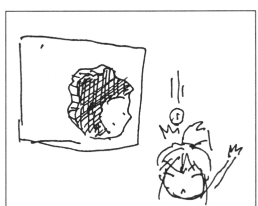
クレス　助かった！

ミント　でも、あの子は!?

クレス　わからない！　でも――。

クラース　急げ！　今は急ぐしかない！

■S2天井の抜け道



※142㊮このシリーズを執筆するにあたっていちばん悩んだのは、テーマやら全体構成やらといった複雑な部分ではなく、ズバリ言ってすずの扱いただ一点だったりします。プレイステーション版とスーパーファミコン版を隔てる最大級の特徴であり、プレイヤー人気も高いすずを、このCDドラマに登場させないわけにはいきません。けれども、すずは『未来編』にしか登場しないため、どう頭をひねっても前倒しで登場させることができなかったのです。本当はもっと早めに登場させて、クレスたちとの交流をじっくり描きたかったのですが……無念。

そして苦肉の策として浮上したの

【SE】狭い抜け道を移動する一行。足元は乾いている。

クラース　天井にこんな抜け道があったとはな。それにしても……
　うむ。

ミント　あの……ありがとう。おかげで助かったわ。

すず　いいえ、お礼には及びません。

クラース　それにしても、なぜ君のような子供が――？

すず　子供ではありません。忍者です。

チェスター　忍者？　忍者って、あの忍者？

アーチェ　へぇ～！　忍者って、本当にいたんだ！

【SE】すず、移動をやめて、小刀で地面を掘り始める。

クレス　ちょ、ちょっと待ってくれ！　何をする気だい!?

すず　穴を開けています。おそらく、このあたりが、氷の剣が
　安置されている祭壇の間の真上かと――。

クレス　待ってくれ！　氷の剣って、どうしてそれを君が!?

すず　だってみなさんは、氷の剣を取りにきたのではないので

がおなじみ『ふじばやしすずのにんじゃにっき』なのであります（笑）。
Ⓟすずを本編に出すことができてほっとした。川田さんのこの第一声をきいた時、何となく肩の荷が降りたと思った。

すか？

クレス　いや、そうだけど！　そうだけど、君は——。

【SE】穴が開く。

すず　えいっ！

【SE】すず、穴に飛び降りる。

クレス　ちょ、ちょっと！　くっ。みんなあの子を追うぞ！

■S3祭壇の間

【SE】一行、次々に祭壇の間へ飛び降りる。

チェスター　いてて……ケツ打った。

アーチェ　ちょっとぉ。レディの前で下品な言葉使わないでよね！

チェスター　レディねえ。

すず　うん……あそこ。

【SE】すず、ひとりで祭壇に近づいていく。
あわててクレスが後を追う。

クレス　ま、待ってってば！　君はいったい何者なんだ!?　忍者がどうしてこんな場所に？　それにどうして氷の剣のことを？　僕たちを助けてくれたのは――。

【SE】すず、氷の剣を台座から手に取る。

すず　これが氷の剣ヴォーパルソード[※143]。……さあ、どうぞ。
クレス　どうぞって……君もこの剣を探していたんじゃないのか？
すず　いいえ。わたしは、みなさんが氷の剣を手に入れるのを助けるために、この洞窟に来たのです。
クレス　助ける？
すず　はい。さっきも助けました。
クレス　そうじゃなくて！　どうして忍者の君が僕たちを――。

※143★ヴォーパルソード。古代の神フェンリルの魂が宿った氷の剣。

クラース　クレス、話は後だ！　どうやらあの氷の像、ただの飾りというわけではなさそうだぞ……。

【SE】部屋の中央に配置された氷の像にヒビ。少しずつ砕け始める。

フェンビースト　偉大なる御剣。わがフェンリル神の具現たる御剣、貴様らごときが触れること……否！　目に納めることすら、許されるものではなかったのに！

【SE】フェンビーストを覆っていた氷、派手に砕け散る。

フェンビースト（巨大な狼怪獣）、咆哮。

チェスター　へっ。いいモンはやっぱタダじゃない、ってことか？

クラース　らしいな。[※144]

【SE】一同、戦闘体制に入る。

※144Ⓟ「むちゃくちゃおこってるよ」は井上さんのアドリブ

ミント　クレスさん、その子を！
クレス　ああ！　……君！　君は危ないから下がっていてくれ！
すず　すずです。
クレス　えっ!?
すず　藤林すずです。すずと呼んでください、クレスさん。
クレス　とにかく下がっているんだ、すずちゃん！
すず　それが指示とあらば。助けが必要になったら呼んでください。

【SE】すず、煙をあげて消える。

クレス　き、消えた!?
チェスター　クレス！
クレス　あ……ああ、わかってる！

【SE】クレス、剣を構える。

クレス　壁ぎわに追い詰めてからの連続攻撃でいくぞ、みんな！※145
フェンビースト（吠える）
クレス　うおおおっ、獅子戦吼ッ！※146
【SE】獅子戦吼の獅子が吠える音。
剣と剣（爪）が激しく激突する。※147

■S4タイトルコール（1、2巻と同様の処理）

ナレーション　昔々……あるいは、はるか未来のことなのだろうか？　そもそも、過去から未来への連続した流れを時間と呼ぶのなら、その流れを逆行し、その流れに挑戦した戦士たちの物語は、果たして現実と呼べるのだろうか？
時間と、信念と、運命と、そして幻想の物語。※148

■S5アルヴァニスタ城

※145 Ⓟおお、という他のメンバーの答えあり。

※146★獅子戦吼。獣のような闘気をまとって突撃、敵を弾き飛ばすクレスの必殺技。敵を画面端に追い詰め、そこからコンボを狙うのに最適。直前のクレスの呼び掛けは、そうしたゲーム的背景を踏まえています。

※147 Ⓟイメージとしては、剣と爪がぶつかった瞬間画面がF・Oし、タイトルロゴがF・Iしてくるイメージだったのだが。
最初、剣のぶつかる音が普通で、うまくタイトルコールにつながっていかないように感じた。そのため、最初は剣のぶつかる音に別のアタック音を入れてもらった。それでもしっくりこなかったので最終的には剣の音自体のレベルを上げ、タイトルバックの音楽を前だおしにしてもらうことで解決した。

※148 Ⓟタイトルコール音楽のバリエーションで曲は作ってほしいとお願いしていた。その大元となるこの曲は本当に印象深い曲になっていると思う。

アーチェ　ちょっとアンタ！　レディーの前でなんて格好してんのよ!?

チェスター　仕方ないだろ！　文句はあの氷の怪物に言えよ。オレだって好き好んでケツにケガしたわけじゃねえんだから。

アーチェ　ケ……ケツって！　下品な言葉使うなって言ったじゃん！

チェスター　けっ。ケツケツケツケツケツケツ～ケツの十倍！※149

アーチェ　バカバカバカバカバカバカバカ～バカの百倍！

（オフで幼稚な言い争い続く）※150

クラース　やれやれ。

※151ハリソン　はっはっは。不肖ハリソン、ここアルヴァニスタでご帰還を待つ間、夜も眠れぬ有様でしたが……どうやら氷の剣の番人とやも、時空の勇者たるみなさんの敵ではなかったようですな。

クレス　いえ、そうでもなかったんです。だけど、危ないところですずちゃんが……。

※149Ⓟ「だいたいケツはケツだろ、ああ？おしりっていえば良いのかそれともヒップっていえばいいのか。じゃあみんなに聞いてケツロンを」というような伊藤さんのすばらしいアドリブがあった。こういうのも収録での楽しみのひとつだ。又、他にも「いくらでも言ってやる、イクラ丼くってやる」というアドリブもあったが残念なことに聞こえない。

※150Ⓟこの辺りは全て伊藤さんとかないさんのアドリブなのだが、テストの時と本番の時とそれぞれ違った演技になっていたりしてとても楽しい。

※151(脚)ハリソン。アルヴァニスタ王の特命を受けてクレスたちを未来世界へと導く男。このドラマCDでは忍者に取って代られてしまいますが……死んじゃったのかなあ？

ハリソン　すず？
クラース　いや、その話は後程。ハリソン殿、まずは現状確認だ。
ハリソン　は……え、ええ。
クラース　問題は時空転移だ。どんなに追い詰めても、ダオスには時空転移がある。ルールを守らない相手に真っ向勝負を挑んでも、勝ち目はない。我々はなんとかしてダオスの切り札を封じなければならない。
ハリソン　そこで、時間の剣が必要となるわけですね。
クラース　そうだ。氷の剣ヴォーパルソードと、炎の剣フランベルジュ[※152]。2本の剣を、物質の生成を司る精霊オリジンの力で融合させることによって生まれる時間の剣。これを使うことで、ダオスの時空転移を封じることができる。

【SE】氷の剣を手に取るクレス。
クレス　氷の剣は、こうして僕たちが手に入れた。
クラース　オリジンの召喚に必要となるダイヤモンドの指輪は、こ

※152★フランベルジュ。古代の神オーディーンの魂が宿った炎の剣。

ハリソン　こ、私の指にはまっている。そして炎の剣は――。
クレス　炎の塔……オリーブヴィレッジ近辺の遺跡に派遣した調査隊から、発見成功の早馬が届いております。厳重な護衛をつけたうえ、現在アルヴァニスタ港めざして海路を急いでおるところ。天候不順のため、到着は明後日かと。
クラース　万事順調ですね。
ハリソン　恐いくらいにな。
クラース　(怪訝) クラース殿?
クレス　すずという娘、気になる。忍者[※153]と言っていたが……。
クラース　まさか、すずちゃんが!?
　　　　さあな。その可能性もあると言っているだけだ。

■S6アルヴァニスタ城下町

【SE】活気のある町。露店商や買い物客の活気ある声。ミントとすずが町中のベンチに腰掛けている。その前を、子供たちの集団が歓声をあげて駆け[※154]ていく。

※153Ⓟ脚本では「伊賀栗流忍者」だが、「伊賀栗流」はここではカット。後に回した方が分かりやすいだろうということが理由である。

※154㊍アルヴァニスタ城下町でのミニゲーム（子供との駆け足競争。勝つと『マッハやろう』『げきマッハやろう』の称号を得る）を盛り込んでみました。

ミント　素敵な町ね、すずちゃん？[※155]
すず　そうですね。
ミント　アルヴァニスタは魔科学を研究していないから、ダオスも攻撃をしてこない……百五十年前と同じ。
すず　魔科学。
ミント　ダオスはなんらかの理由で、魔法の源マナの枯渇を恐れているの。だから、マナを大量に消費する魔科学に携わる人間を、町を、攻撃している。魔科学と関わりを持たない人間と闘うことを嫌っているようなふしもあるわ。
すず　そうでしょうか？
ミント　え？
すず　……なんでもありません。

★しばし間

ミント　（明るく）すずちゃん、いくつ？
すず　１１歳です。
ミント　１１の頃、わたし、なにしてたかな？　お母さまを困ら

※155 Ⓟこのシーンのミントは少し幼い感じだが、それはすずに対して優しく接しているということからそうなっている。

すず　せてばかりの、泣き虫の甘えんぼさんだったような気がするな。
ミント　そうですか。
すず　すずちゃん、偉いと思うな。重要な仕事を任されて――。
ミント　掟ですから。伊賀栗の忍びは、頭領の命令のみを行動の軸とするべし。これが掟です。にも関わらず、一部の伊賀栗流忍者が独断でダオスの下につき、暴れ回っていま す。掟を破った者は、むくい[※156]をうけなければなりません。
すず　厳しいのね。
ミント　鉄の掟があるからこそ、わたしたちは雇い主の信用を勝ち得て、生き残っていけます。掟に例外は許されません。例外が許された時点で、わたしたちは滅びていくしかないのです。
すず　……ねえ、もし……もしもよ？　もし頭領の命令があったら、すずちゃんはダオスの手下にもなるの？
ミント　はい。頭領の命令とあっらば。
すず
【SE】子供たち[※157]、ふたたびミントとすずの前を駆け抜けていく。

※156Ⓟ脚本では「始末しなければなりません」だったが、あまりに冷酷すぎるので変更。

※157Ⓟ「幸せそうな子供」は幸せを守るために戦うミントたち。子供であるのに戦わなければならないすずの対比として登場。

ミント　……ふう。お腹すいちゃったな！　なにか食べましょ？

すず　結構です。

【ＳＥ】すず、立ち上がる。

すず　わたしはみなさんに、ダオスを倒す戦力として必要とされているに過ぎません。

ミント　すずちゃん!?

すず　いいんです。わたしも同じですから。みなさんを、ダオスを倒す戦力として必要としているだけです。だから、そのように気を使ってもらわなくても結構です。

ミント　そんな！

すず　もっとも、ミントさんがわたしの監視を続けなければならないようでしたら、ご一緒しますけれど。……クラースさんに、わたしを監視するように言われているんでしょう？

ミント　すずちゃん……。
すず　アルヴァニスタを出るときに合流します。それでは。
【SE】すず、歩み去っていく。
ミント　……クラースさん。わたし、あの子が悪い子だなんて思えません。

■S7アルヴァニスタ護送船甲板

【SE】海上。嵐。
船長　異常は？
船員　ありません！　嵐を抜けて順調に進めば、あと12時間でアルヴァニスタ港に到着の予定です。……船長、なにもこのような雨の中、わざわざ甲板まで――。
船長　気を抜くな。我々が運んでいるのはただの剣ではないぞ。鍵だ。世界の命運を握る鍵だ。ダオスの手に落ちたが最

船員　後――。
船長　船長！
船員　なにごとだ!?
あれは……あれはなんですか!?
【SE】遠くに巨大なタコ[※158]。風にバタバタとなびく。
船長　タコだ！　巨大なタコに人間が何人も張りついて……。
弓だ！　早く弓で撃ち落とせ！
【SE】船内、騒がしくなる。船員たち、「敵襲！　敵襲！」「戦闘配置！」「炎の剣を守れ！」などと叫んで甲板を走り回る。
船員　だめです！　この風じゃ弓矢は使いものにならない――。
【SE】飛んできた小刀が船員の胸に突き刺さる。

※158㊥オクトパスではなくて、空を飛ぶ凧。この脚本を読んで初めてわかったという方もいるはず……スミマセン。『スウォーズマン』という映画で、凧に乗った忍者が、空中にばらまいた座布団の上をタタタと渡って走るというミラクルなシーンがあり、どうしてもそれが頭から離れなくて……海上で忍者といえば僕のなかでは凧、なのです。

船員　せ、船長……。

【SE】甲板に倒れる

船長　くそっ、この距離で刀を投げて命中させるとは！　ヤツら一体何者だ!?

【SE】小刀からパリパリと放電。

船長　なにっ、刀から!?

【SE】小刀からバリバリと激しい雷が広域に迸り、周辺の船員たちを巻き込む。船員たち、バタバタと倒れていく。しばらくしてから忍者たち（5人程度）、甲板に飛び降りる。

銅蔵　伊賀栗流忍法雷電。※159

おきよ　他愛もない。……探せ。

※159★雷電。投げ付けた小刀から雷を放つ忍術。

忍者たち　はッ！

【ＳＥ】忍者たち、甲板を素早く散っていく。
行く手を船員たちが阻むが、次々と忍者たちに倒されていく。

銅蔵　炎の剣フランベルジュ。あれさえ手に入れれば、ダオス様の大願成就、阻む者なし。ふふふ……はははははは！

■Ｓ８アルヴァニスタ港

【ＳＥ】港。
見物人が漂着した護送船を遠目に、ざわめいている。
「全滅だってよ」「なにを運んでたんだ?」「噂じゃ、なんだかダオス絡みの武器だったらしい」「恐ろしい恐ろしい」など
クレスたち、甲板を調べている。

すず　これは……雷電の焦げ跡。
クレス　雷電？
すず　伊賀栗流忍法雷電。投げ付けた剣から雷を放つ、伊賀栗流の奥義です。間違いありません。船を襲ったのは出奔した伊賀栗流忍軍……ダオスの手下です。
兵士　ハリソン殿、ご報告いたします！　生存者はゼロ。例の物も見つかりません！　おそらく船外へ持ち去られた模様！
ハリソン　くっ。申し訳ない、私の責任です……。
クラース　誰の責任でもないさ。あちらの方が一枚上手だっただけだ。しかし、よりによって最悪だな。取り戻すにも、剣の行き先すらわからないとなっては……。
アーチェ　もーっ！　こうなったら[※160]、ダオスの本拠地にバーンと突っ込んで、炎の剣をバシーッと取り返して、それから一気に——。
クラース　アホか、お前!?　そのダオスの本拠地がどこにあるのかだってわかってないんだぞ！
ミント　それに、剣がダオス城にあるという保障もありません。

※160 Ⓟアーチェのこういうキャラクターを見るたび、本当にパーティは救われると思う。

ハリソン　絶望的だ！　もう打つ手がない！
クレス　いえ、ハリソンさん。絶望的なんかじゃありません。希望を捨てないかぎり、努力を続けるかぎり、絶望はありません。
ハリソン　クレス殿……。しかし、手がかりが——。
クレス　手がかりがないのなら、その糸口、無理にでも作るまでです。
クラース　ほう。聞こうか、クレス？

■S9武闘大会

クレス　虎牙破斬！
【SE】ガリアンソード※161（剣型の怪物）の悲鳴
砕け散るガリアンソード。観客の大歓声
アナウンサー　強い強い！　さすがは時空の英雄、クレス＝アルベイン！　凶悪な魔獣、ガリアンソードをまったく寄せ付

※161★ガリアンソード。剣の形をしたモンスター。ユークリッド闘技場に出現。

クレス　けず、本武闘大会始まって以来の8連勝！　破竹の8連勝であります！
我にアルベイン流剣術あり！　百鬼夜行を切り裂き、暗黒の先に光明を見いだす秘策あり！　ゆえに、たとえ暴虐の魔王ダオスを前にしても、おそれるところ、露にもあらず！

【SE】大歓声。大クレスコール

アナウンサー　さて、英雄殿。武闘大会を8連勝した勇者には、禁断の最終戦……明日の9戦目に挑戦する権利がありますが、もちろん？

クレス　挑戦します。

【SE】大歓声

クレス　ユークリッドの諸君！　勇気だ！　どんなに傷ついても、闘う勇気が挫けなければ、決して負けることはない！

【ＳＥ】大歓声。大クレスコール

★以下アーチェたち、観客に紛れています

アーチェ　やるじゃん、クレス！

クラース　やりすぎだ。耳が痛い！

アーチェ　ま、これだけ言われたら、ダオスも黙っちゃいられないでしょ。あいつ、プライド高そうだったもんね。

クラース　もともと命を狙われている我々が、より狙いやすい場所に命を差し出しているんだ。ダオスは必ずしかけてくる。今日のところ試合は無事に終わったが、気を抜くな。今晩はあえて一般の宿屋に泊まる。夜は長いぞ。

アーチェ　がってん！

クラース　しかしあの頼りない少年が……男らしくなったものだ。

アーチェ　んあ!?　聞こえなかったけど、ナニ!?

クラース　いや、なんでもない。※162　なんでもないんだ。

※162　Ⓟ井上さんのアドリブは我々の予想をいつも裏切ってくれてびっくりする。それがキャラクターの幅を広げるのだろうと思う。

■S10ユークリッド宿屋裏手※163

【SE】夜。ふくろう。
チェスター、歩いて裏手に現われる。

チェスター　よっ。
すず　チェスターさん。
チェスター　よいしょっと。

【SE】チェスター、すず※164の横に腰を掛ける。

チェスター　う～、冷てっ！　氷の洞窟といい、このクソ寒い中の見張りといい……これじゃケツが猿みたいに真っ赤になっちまうぜ、まったく。なあ？
すず　交替の時間ですか？
チェスター　いや、ちょっと早いんだけどさ。ミルク暖めて持ってきたぜ。ホラ。
すず　どうぞお気づかいなく。

※163㊖オリジナルのエピソード。原作ゲームのフェイスチャットで、すずに妹の影を見たチェスターは、彼女のことを気に掛けています。そのあたりを拡大して、すずの心を開くきっかけを作るのはチェスター、というラインを作りあげました。

※164Ⓟ本当は草の音などしないだろうが、ここでは座ったということを分かりやすくするため、枯れ葉の音が入っている。

チェスター　なあに、オレも飲みたかったからついでにさ。

【SE】チェスター、ミルクをすする。

すず　見張りが終わってからいただきます。

チェスター　うわっちっち！　あれ……飲まないのか？

すず　お腹がいっぱいになると眠くなる危険がありますから。

チェスター　まあ、そうか。うん、確かに腹いっぱいになると眠くなるよな。オレは昔から思うんだけどさ、腹の皮と目蓋は連動してるんじゃないかって。こう、なんか筋肉みたいなのでつながっててさ、片一方がピーンとなると、もう一方がユル～ってな。そういう筋肉って、あると思わないか？

すず　ないと思います。

チェスター　そう？　うん、まあ、そうだろうな。そんなのあるわけないよな、ははは。

すず　そろそろ交替の時間ですね。

チェスター　ん？　ああ、お疲れさん。ゆっくり眠りなよ。

すず　失礼します。

【SE】すず、立ち上がる。

チェスター　寒いからさ。風邪ひかないようにしっかり毛布かけろよ。

【SE】すず、歩み去っていく。※165 冷たい夜の風が吹き抜ける。すずの足、ぴたりと止まる。

チェスター　どうした？

すず　殺気です。

チェスター　なに⁉

すず　殺気が1、2、3……囲まれています。この宿屋はもう、10人以上に囲まれています。そしてこの殺気の殺しよう……おそらくは――。

チェスター　船をやったやつらか？

すず　チェスターさん。敵を十分に引き付けてから合図の笛を。

※165 Ⓟここは歩いているすずにカメラがついていっているイメージ。

チェスター　了解！

【SE】緊張の間。冷たい夜の風が吹き抜ける。

すず　近い。

チェスター　くそっ、見えねえ。全然見えねえ！

すず　10メートル……8メートル……今です！

【SE】チェスター、高く笛を吹く
同時に闇に隠れていた忍者たち、一斉に2人に襲いかかる。

すず　伊賀栗流忍法！

【SE】すず、数枚の手裏剣をシャキンと構える。

すず　曼珠沙華[※166]！（まんじゅしゃげ）

※166★曼珠沙華。炎の手裏剣を飛ばす忍術。

【SE】炎の手裏剣が飛び、忍者数名を巻き込んで小爆発する。
チェスター　くそっ、囲まれたか！
【SE】数名の忍者たち、チェスターを囲んで鎖ガマを振り回す。
忍者A　死ね！
【SE】忍者が一斉に鎖ガマをチェスターに投げ付ける。
チェスター　死ねるかよ！
【SE】チェスター、空中に跳び上がる。空を切る鎖ガマ。
忍者A　飛んだ!?
チェスター　鷲のごとく舞いて撃つなり！　弓術奥義鷲羽（しゅうう）！※167
【SE】忍者たちに突きささる無数の弓矢。チェスター、着地。

※167★鷲羽。空中に飛びあがって矢を連続で撃つチェスターの弓術。

クレスたちが駆け付ける。

クレス　［OFF］チェスター！

チェスター　遅いぜ、相棒！

【SE】クレス一行と忍者たちの間で、しばし肉弾戦。

町民A　［OFF］なにごとだ！

町民B　［OFF］ダオスの手下だ！　警備兵を呼べ！

銅蔵　まずいな。人が集まりはじめたか。ものども、退け！

ミント　そうはさせません！　ピコハン！※168

銅蔵　しまった！

【SE】巨大なハンマーの一撃。地面が振動する。忍者たち、悲鳴を上げて失神する。

クラース　よし！　みんな、気絶している忍者を捕まえろ！

銅蔵　うぬっ、させるか！

※168★ピコハン。巨大なピコピコハンマーで敵を気絶させるミントの法術。原作ゲームではピコ～ンと可愛い音がするのですが、CDでは緊迫感を削がないようにガイ～ンと凄い音にしました。
Ⓟどうしても「ピコン」というコミカルなSEは合わなかった。従って、ここでは地面が振動する音を入れることにした。

【SE】巨大な竜巻が巻き起こる。木の葉が舞い踊る。

チェスター　うわっ、なんだこりゃ！

すず　葉隠[※169]！　木の葉に紛れて逃げるつもりです！　——鎖分銅蜘蛛絡みの法、ちぇいっ！

【SE】すず、鎖分銅を投げる。分銅、勢いよく伸びて、おきよの足に絡み付く

アーチェ　やったあ、足ガンジガラメ！

【SE】竜巻の中。おきよ、鎖が外せない

おきよ　お、おのれ！

銅蔵　おきよ！

おきよ　銅蔵殿、一撃を！　私に一撃を！　私は忍び！　生きて虜囚の辱めを受けるくらいならば、死を選びます！

※169★葉隠。木の葉の竜巻を発生させて戦闘から離脱する忍術。

銅蔵　よくぞ言った！　涅槃で待て、おきよ！　覚悟！

【SE】銅蔵、刀を構える。
おきよの足の鎖が、じゃらっといきなり外れる。

おきよ　鎖が……はずれた⁉

銅蔵　今だ！　伊賀栗流忍法葉隠！　滅ッ！

【SE】竜巻が納まる

チェスター　消えた……。

アーチェ　くう～！　もうちょっとだったのに、悔し～っ！　最初の見張りのメンバーがアンタじゃなくてあたしだったら、絶対に忍者ボスをとっ捕まえてたのにな！

チェスター　なんだと、このバカ女！

アーチェ　バカじゃないもん！　バカって言うほうがバカなんだよ！

チェスター　うるせえバカ！※170

※170 Ⓟこの辺にも伊藤さんとかないさんのアドリブが入る。

★

ミント　すずちゃん、ケガはない？
すず　ありません。
クレス　惜しかったな。あの時鎖が外れていなかったら……。
すず　申し訳ありません。
クレス　あ、いや、責めてるわけじゃないんだよ！　大丈夫。チャンスはまた来るさ。その時にまた活躍してもらわなきゃ。
すず　はい。
クレス　さあて。明日の大会はみっともないところ見せられないからな。さっさと寝なおして明日の英気を養わないと。
ミント　さあ、すずちゃん。お部屋に帰りましょう？
クラース　……ちょっと待った。
ミント　はい？
クラース　どうして鎖分銅を外した？
ミント　え？

クラース　私には、その子が故意に鎖を外したように見えたんだがな。
ミント　クラースさん何を!?
クラース　一流の忍者とはいえ、まだ子供だ。かつての仲間に刃を向けることは、やはり——。
【SE】チェスター、クラースを殴り付ける。[※171]
クラース、派手に地面に倒れる。
クレス　チェスター!?
チェスター　それ以上言ったら、許さないぜ？
クラース　……げほっ。感傷か？　確かお前さん、トーティスが襲われたときに——。
チェスター　うるせえ！
【SE】倒れているクラースに掴み掛かるチェスター。ゴロゴロともみあう2人。クレス、2人の間に入って止めようとする。

※171㊐暴れんぼうチェスター。しかしこうやって見ると、さりげにチェスターはあらゆる主要キャラクターにコミットしていて、このシリーズでいちばんおいしい役をさらっているような気がするのですが……。「伊藤健太郎さんの出番が少ない」との苦情をお寄せいただいた全国の女の子ちゃんたち、どうですかっ?!

クレス　よせ、チェスター！
ミント　やめてください！　ふたりとも、もうやめて！
すず　……クラースさんの言うとおりです。
ミント　え？
すず　鎖分銅を、わざとはずしました。
クラース　……ふん。
チェスター　ウソだろ？
すず　本当です。わざと、はずしました。
チェスター　オレは……くっ……なんだってんだよお！

【SE】チェスター、弓を地面に投げ付ける。

クラース　すず。君を責めるつもりはない。ただ、これだけはわかってほしい。我々はこの戦いに、誰に命令されて参加したわけでもない。世界の平和を守るなどという義務感からでもなく、我々は、魂の奥底から沸き上がる何かに突き動かされてここまで闘ってきた。そして、最期の瞬

間までそうやって闘い続けていくだろう。隣を歩く人間が、自分と同じものに動かされているという信頼感があるからこそ、我々は背負いきれないものをわかちあって背負い、険しい山を越えてこられた。君は、……背負えるか？　我々と同じ荷物を。

ミント　すずちゃん？

【SE】すず、無言で一行に背を向けて歩み去っていく。

チェスター　あんな言い方ってねえよ……あの子、まだちっちゃいんだぜ？　あんなちっちゃい手で武器握って、仲間殺して、重いもん背負って……なのに……あんな言い方ってねえよ。

クラース　そうだ。だからこそ、降りられるうちに降りたほうが、あの子にとって幸せなんだ。

チェスター　わかってるさ！　でもあんな言い方はねえだろうがよ！　アンタ何様だ!?　悟り切ったみたいな態度とってんじゃ――。

ミント　やめて！

クレス　いい加減にしろ、チェスター！

アーチェ　あ～あ、もうウンザリ！　あたしとクレスとミントとクラースの４人体制の時は良かったな～！　みんなが何考えてるのか自分のことみたいにわかったし、みんな仲良くて家族みたいだった！　オジャマムシのせいでもうメチャクチャじゃん！

【ＳＥ】チェスター、無言で一行に背を向けて歩み去っていく。

ミント　チェスターさん、どこへ!?

クレス　アーチェ、言い過ぎだぞ！

アーチェ　だ、だってホントのことじゃん！　こんなんじゃ、時間の剣なんか作ったたって、ダオスには勝てないよ！　そうでしょ!?

クラース　そうだな……。ああ、そうだろうな。

■S11アーチェの部屋

アーチェ　（回想エコー）オジャマムシのせいでもうメチャクチャじゃん！

【SE】掛け布団を蹴り跳ばす。

アーチェ　あーっ、寝付きワル！

【SE】ベッドの上で暴れる。

アーチェ　だいたいあいつが、あれくらいのことでイジけるから悪いんじゃん！　いつもあたしのことバカとかアホとか言ってるくせに、あれくらいで……ムカツク～！

【SE】暴れるの終了

アーチェ　（回想エコー）が～っかり。

チェスター（回想エコー）なに？
アーチェ（回想エコー）なんか弱そう。
チェスター（回想エコー）なっ!?
アーチェ（回想エコー）さっきの戦いでも、な～んの役にも立たなかったし。あ～あ、超がっかり。
アーチェ ……まあ、確かに最初に言ったのはあたしだけどさ。でも……でもあたし悪くないもん！　あいつだって悪口言いまくって、それで帳消しだもん！　でもなあ……やっぱ言い過ぎたかな。
【SE】ベッドから立ち上がるアーチェ。窓を開けて、ほうきにまたがる。
アーチェ もう！　ひとっとびして、スカッとしてから眠ろっと！
【SE】ほうき、風をきって空へ飛び出す。
アーチェ ふわ～っ、気持ちいい～！　うりゃ、きりもみ！

【SE】アーチェ、きりもみ回転。

アーチェ　つばめがえし！

【SE】アーチェ、急ターン。

アーチェ　ハイスピード！

【SE】アーチェ、猛スピード。

アーチェ　あははは！　あたしってホント、グルーヴィー[※172]だよね！
……ありゃ？　あれって、もしかして？

【SE】ほうき、急下降していく。
チェスターが森の中でひとり弓の訓練をしている。
弓を引き、射る音。矢が木に突き刺さる音。
アーチェ、少し離れた場所に着陸。木陰から盗み見する。

※172㊙このあたり、トールで遊べる横スクロールシューティングゲーム、『GROOVY　アーチェ』を下敷きにしています。自慢ですが、僕、百万点越えるまでやりました！　豆知識ですが、「ナムコの横シューといえば、やっぱ『爆突機銃艇』と『ピストル大名の冒険』だよね～、うっしっし！」と言うと、嫌なマニアっぽくて人気者になれるかもしれません。

アーチェ（小声で）なにやってんだ、あいつ？　こんな、真夜中にひとりで。……ありゃ、目閉じちゃったよ。

【SE】弓を引き絞る。
一瞬間を取って、気合いと共に矢を撃つ。
矢、木に命中する。

アーチェ　わっ、ど真ん中！
チェスター　誰だっ!?
アーチェ　あちゃ～。……あ、あたしだよ！　アーチェさんだよ！

【SE】木陰からしょぼしょぼと歩み出るアーチェ。※173

チェスター　なんだ、お前か。
アーチェ　なんだとはなんだ！
チェスター　けっ。用がないならあっち行け。練習の邪魔だ。
アーチェ　練習？
チェスター　見りゃわかんだろ、弓術の練習してんだよ！

※173 Ⓟある意味でのラブシーンということで音楽はラブシーンらしいものが使用されている。

アーチェ　こんな夜中に？
チェスター　ああ。
アーチェ　ひとりで？
チェスター　ああ！
アーチェ　なんで？
チェスター　うるせえな！　オレはお前たちより実戦経験がたりねえから、こうやって特訓でもしなきゃお前たちに追い付けねえだろ！　わかったらどっか行け！　それとな、クレスたちにはこのこと言うなよ！　カッコわりいからな！
アーチェ　言わないもん。※174
チェスター　どうだかな。口から先に生まれてきたような女だからな。
アーチェ　ちょっと！　嫌われてるのはわかってますけどね！　もうちょっとマシなこと言えないの……うわっ！

【SE】アーチェ、転ぶ。

※174 Ⓟ結局言っちゃうんだよね。アーチェ。

アーチェ　いててて……暗くて足元が……。

【SE】チェスター、アーチェに歩み寄る。

アーチェ　あ、ありがと。
チェスター　コケたから手ェ貸してやるってんだよ、ホラ！
アーチェ　なに、その手？
チェスター　ほら。

【SE】アーチェ立ち上がる。

アーチェ　ごめん。
チェスター　あ？
アーチェ　さっきはちょびっと言い過ぎた。
チェスター　ちょびっとじゃねえよ。すげえ言い過ぎだ。
アーチェ　謝ったかんね！　一応謝ったんだから、明日はイジけないでみんなと行動しなさいよ。あたしが責められるんだから！

チェスター　へいへい。

【SE】アーチェ、ホウキにまたがる。

チェスター　……お前さ。
アーチェ　え？
チェスター　お袋さんと離ればなれなんだって？[※175]
アーチェ　それがどうかしたわけ!?
チェスター　さっき言ってただろ。4人体制の時は、みんな仲良くて家族みたいだったって。わかるぜ、そういうの。ほらオレにとっちゃもうクレスだけみたいなもんだろう、家族って。
アーチェ　え？　……あ……うん。
チェスター　悪いな、オレ、ジャマしちまって。
アーチェ　あ……ううん……あの……。
チェスター　あ？
アーチェ　おやすみっ！

※175 ㊥脚本では「家族、いないんだろ？」。

【SE】アーチェ、急上昇する。

アーチェ　あいつの手、ずいぶん豆だらけで、ゴツゴツしてて……カッコワル！　カッコ悪いよ、ホント！　夜中に秘密訓練なんて、マンガの読みすぎじゃないの⁉　バカみたい！　……バカ。うわ～っ、チェスターのバカバカバカバカバカバカーっ！

■S12闘技場／2日目

【SE】歓声

アナウンサー　みなさん！　我々はいま、生きる伝説を目のあたりにしております。幼き日、誰しもがかくありたいと夢想したクレス＝アルベイン！　その時空の英雄が、いま、前人未到の第9試練に立ち向かおうとしています。特別第9試合、英雄の前に立ちふさがるのは――⁉

【SE】門がキリキリと引き上げられてガルフビーストが登場する。
巨大な足音を立てて、闘技場の中央に歩み出るガルフビースト観客、悲鳴や驚愕の声を上げる。

クラース　魔獣ガルフビーストか！[176]

ミント　危険すぎます！

クラース　1対1なら、今のクレスなら大丈夫だろう。それに、いざとなれば大会開催者が怪物を取り押さえる手立てになっている。ただ、これだけの相手となると、戦いの最中に不意をついて襲撃されるのは避けたいな。……ハリソン殿！

ハリソン　はっ！

クラース　警備兵を増やしてください。敵をおびき寄せるという当初の目的には反しますが……多少目立ってしまっても構いません。この試合中に、怪しげな輩を近付けさせないように手配を。

ハリソン　それは承服いたしかねますな。

※176 脚 ガルフビースト。武闘大会の最後に登場する強敵。クレスひとりで戦うぶん、なんだかダオスより強いような気がするのですが……僕が下手なせいでしょうか？

クラース　なに？
ハリソン　承服できないと言ったのですよ。
クラース　貴様……ハリソン殿ではないな!?
ハリソン　くくく……ははは！

【SE】観客席の各所で煙幕弾が爆発する
　観客の悲鳴

ミント　げほっ、げほっ！
忍者A　伊賀栗流忍軍、推参！
クラース　くそっ、いつのまに入れ替わっていた!?
忍者A　クレス＝アルベインは死ぬ。この闘技場でな！

【SE】観客が大パニックに陥っている。「逃げろ！」「押すな！」「ダオス軍の怪物軍団だ！」など

アーチェ　ゲホ、ゲホ！　ちょっと！　なんとかしなさいよ！
チェスター　なんとかしろって言っても、このパニックじゃ……う

アーチェ　わっ！　身動きすらとれやしねえよ！
チェスター　あったまきた！　こうなったらサイクロンあたりで、このモクモクをパーッっと吹き飛ばして――！
アーチェ　やめろ、バカ！　観客まで巻き込んじまうだろうが！
チェスター　バカじゃないもん！
アーチェ　うるせえバカ！

★

アナウンサー　し、試合中断だ！　早く麻酔弾を……うわっ！
【SE】アナウンサー、斬られて倒れる。
銅蔵　そうはいかぬ。
おきよ　クレス＝アルベイン、覚悟！
クレス　くそっ、２対１か！　……うわっ！

【SE】　クレスの背後でガルフビーストが咆哮、腕を振るう。クレス、間一髪それをかわす。

銅蔵　3対1だ。

クレス　3対2だ！　ガルフビーストは見境無く暴れているだけ。お前たちだって安穏とはしていられないぞ！

おきよ　くっくっく。

銅蔵　ふっふっふ。

クレス　何がおかしい！

銅蔵　おぬし程度の男がダオス様を倒そうなどと思っていること、笑わずにはいられようか。

【SE】　ガルフビースト咆哮。連続でクレスに襲いかかる。クレス、猛攻を必死の剣で受け流す。ガルフビースト一声高く地面を叩くと、地面が隆起してクレスに襲いかかる。

クレス　危ない！　たあっ！

【ＳＥ】クレス、跳躍してかわす。

銅蔵　曼珠沙華！（まんじゅしゃげ）

【ＳＥ】炎の手裏剣が飛び、クレスに当たって小爆発する

クレス　うおっ！

【ＳＥ】クレス、落下して地面に叩きつけられる。間髪入れず無数の刀の突きが重なる。

クレス　ぐわあぁっ！

おきよ　伊賀栗流忍法鎌鼬[※177]！（かまいたち）

【ＳＥ】ガルフビースト咆哮。クレスに重い一撃をくわえる。

クレス　うわああーっ！

※177★鎌鼬。忍術。クレスの秋紗雨にも似た連続斬り。

【SE】クレス弾き飛ばされて倒れる。

クレス　くっ。ガルフビーストのパワーと、忍者たちのスピードの混合攻撃……読めない！

銅蔵　読めまい！　究極の2連撃を越えた空前絶後の3連撃。この世にかわせる者などいはしない。

おきよ　次で終わりだ。

【SE】ガルフビースト、吠える。

すず　その勝負、待った！

【SE】すず、闘技場に降り立つ。

クレス　すずちゃん！

【SE】すず。クレスの横に駆け寄る。

すず　やはり……猛獣香をつけられていますね。
クレス　猛獣香？
すず　モンスターを引き付ける性質を持った液体です。みなさんの世界で言う――。
クレス　ダークボトル！[※178]
すず　はい。でも、小細工はここまでです。猛獣香を中和する薬品を使いました。

【SE】ガルフビースト咆哮、銅蔵に襲いかかる。

銅蔵　うぬっ！

【SE】銅蔵、かわす。ガルフビーストの一撃が地を砕く。

クレス　すずちゃん。いいのかい？　君はまだ、この闘いから降りられる。僕たちに任せてもいいんだよ？
すず　いいんです。

※178★ダークボトル。モンスターとの遭遇率がアップするアイテム。逆の効果を持つアイテムとしてホーリーボトルがある。

クレス　本当にそれで――。
すず　私が決めたことです。決着は、わたしの手でつけるって。
銅蔵　笑止！　ガルフビーストを封じた程度で勝ったつもりか？　すず、おぬしにわれらが斬れるか!?
おきよ　父と母を、斬れるというのか!?
クレス　なんだって!?

【SE】ガルフビースト咆哮。
ガルフビーストの一撃が一同の間を裂くように地を砕く。
一同、一斉に跳躍してそれをかわす。

★以下、ガルフビーストの重い一撃、剣戟、必殺技が［OFF］で入り乱れるなか、モノローグ的にすずとクレスの会話がかぶさる。

■クレスの必殺技サンプル※179

魔神剣波動を飛ばす

※179㊍この部分は、それぞれの必殺技の名前を声優さんに叫んでもらい、それを編集の段階でランダムに組み合わせて混戦を演出。

襲爪千裂破雷を落としてから突きのラッシュ
魔神双破斬波動を飛ばしてから切り掛かる

■すず／銅蔵／おきよの必殺技サンプル

曼珠沙華炎の手裏剣を飛ばして小爆発
飯綱落とし空中からの落下斬り
鎌鼬突きのラッシュ

★

クレス　すずちゃん！　あの2人は、本当に君のご両親なのか!?
すず　はい。藤林銅蔵。藤林おきよ。わたしの、父と母です。
クレス　どうして！　どうしてこんな任務に君を!?　本当の両親を殺すような任務に君を!?
すず　父と母が掟を破った以上、伊賀栗流頭領の座を祖父から継ぐのはわたし。祖父はわたしに、最後の試練を課した

のです。

クレス　ひどすぎる！

すず　いいえ。鉄の掟は守られなければならないのです。何が正しいのか、何が間違っているのか、それを決めるのがわたしたちにとっては掟なのです。掟は、わたしたちの行動の基盤です。土が無ければ植物が育たないように、基盤が無ければわたしたちは生きてはゆけないのです。

★

銅蔵　うおおおっ、すず！

すず　父上、お覚悟！

銅蔵　伊賀栗流忍法！

すず　秘奥義！

銅蔵 すず　(同時に) 分身の術！

【SE】キキキキーンと刀が激しくぶつかる。

■S13闘技場／混乱収拾後

【SE】　夕方。闘技場の混乱は納まり、人気が無くなっている。冷たい風が吹いている。闘技場の中央に瀕死の銅蔵とおきよ。その脇にすず。少し離れてクレスたちがそれを見守っている。

クラース　忍者の高い作戦遂行能力を利用するため、彼らを洗脳して、自らの意のままに操っていた……ダオスめ！

ミント　ひどい。ひどすぎます！

アーチェ　許せない！　マナを守るためだかなんだか知らないけど、こんなことやって許されるはずないよ！

クレス　ああ。もう僕たちの間に妥協点はない。百五十年の時の流れの中で、僕たちは互いにゆずれないものを多く背負いすぎた。

◆　◆　◆

銅蔵　……よくやったぞ、すず。[※180]
すず　はい。
おきよ　……これでいいのよ、すず。
すず　はい。
銅蔵　あの世に逝く前に、炎の剣の場所を……。
【SE】懐から地図を取り出す。
銅蔵　……こ、この地図に忍び文字で記してある。受け取れ。
すず　はい。確かに。
銅蔵　すず。ち、父は忍びとして死ねなかった。洗脳を受け、忍びとして死ねなかった。おまえは、忍びとして……。
【SE】銅蔵、息絶える。
おきよ　……すず？　最後に声を聞かせてちょうだい。
すず　母上……お母さん。[※181]
おきよ　……ありがとう、すず。

※180㉂悲しいシーンなのですが、同様のセリフが『にんじゃにっき』の決めぜりふとして登場するため、なんだか条件反射的に笑いがこみあげてしまうという……。

※181㉂プロット段階では、すずは母の懇願に応えず、無言で闘技場を去ることになっていました。あまりに非情すぎるだろうというナムコさんのご指示で、このような形にソフィスケート。

【ＳＥ】おきよ、息絶える。
すず、母に背を向けて闘技場の外へ歩き始める。

ミント　すずちゃん、どこへ!?
クラース　ミント、一人にしてやれ。
ミント　でも！
クラース　あの子は泣けないいんだ。背負う責任が重すぎて、人の前では泣けないいんだよ。だから、ひとりにしてやれ。

■S14闘技場外

【ＳＥ】すず、闘技場から駆け出してくる。
待ち受けていたチェスター、横から声をかける。

チェスター　どこに行く気だい？
すず　ど、どこに行こうとわたしの勝手です。
チェスター　勝手じゃないさ。

すず　（爆発）構わないで！　もう、わたしに構わないでください！　わたしを……わたしを放っておいてくださいっ！

チェスター　オレの妹、アミィっていうんだけどさ――。

すず　わたしには関係ありません！

チェスター　すずちゃんと同じくらいの歳だったんだ。

すず　聞きたくない！　なんにも聞きたくない！

チェスター　留守にしてる間に、村がダオスの手下に襲われてさ。アミィは、焼け落ちたオレん家の、オレの部屋[※182]のすみっこで、逃げるみたいな格好で冷たくなってた。

すず　（泣くのを堪えている）。

チェスター　オレは大事な妹すら守ってやれなかったダメ兄貴だ。戦いの腕もいちばん未熟だ。だから、すずちゃんを守るなんて偉そうなことは言えない。でもさ、泣きたいときに寄り掛かる胸くらい、まだ貸してやれると思う。そうだろ？

【ＳＥ】すず、チェスターに駆け寄って抱きつく。

※182 Ⓟアミィはチェスターに助けを求めて、チェスターの部屋まで行ったのだ。

すず　（号泣）※183

チェスター　オレたち仲間だろ、な？　泣きたいときに泣け。笑いたいときに笑え。オレにとっちゃ、お前は伊賀栗流の頭領じゃなくて、ずっと、ずっと藤林すずだからさ。

■S15トレントの森

クラース　我、今、願い奉る。指輪の盟約のもと、我に精霊を従わせたまえ。我が名はクラース。ここなる二振りの太古の剣、その力を用い時間の剣を我に与えたまえ。

【SE】石盤から光が放射される。しばらく続く。

クレス　氷の剣と炎の剣が融合していく！

【SE】光の放射、おさまる。クレス、時間の剣を手に取る。

クレス　これが時間の剣。……感じる。剣のなかで、太古からは

※183 Ⓟここは収録の時、本当に涙が出た。（僕の）

るか未来までのあらゆる時間が脈打っているのを。

クラース　こちらの契約も無事完了だ。専門的な話になるが、オリジンは無属性の精霊で、敵の属性に影響を受けない。汎用的に、信頼を置いて攻撃に使えるはずだ。

チェスター　ちなみに、ダオスの属性ってなんなんだ？

アーチェ　悪！

チェスター　バカかお前!?　属性ってのは、地水火風雷光闇に無属性のどれかに決まってんだろ！　お前ホントに魔法使いなのか？

アーチェ　へいへい、バカですみませんね〜。でも時代遅れの熱血スポコンバカよりもマシですよ〜だ。

チェスター　あっ、て、てめえ！

ミント　熱血スポコン？

アーチェ　うしゃしゃ。ねえねえ、みんな聞いてよ〜。チェスターってばさあ、夜、こっそりと……モガモガッ（口をふさがれる）！

チェスター　うわー、腹減ったなあ！　今晩のおかずはなにかなあ！

アーチェ　ひょ、ひょっとぉ！　鼻の穴に指が入って……むがーっ！
一同　（笑う）
ミント　すずちゃん？
すず　え？
ミント　笑った顔も、可愛いわ。
すず　え……あ……あの……さ、先にお城に帰ってますっ！

【SE】猛スピードで駆け去っていくすず。

ミント　うふふ。
クラース　さあ、我々も城に戻って旅支度だ！　常闇に覆われた町、アーリィで、空中に浮かぶ蜃気楼のような城を見かけたという証言が多発している。それこそはおそらく、時空の狭間に隠されたダオスの本拠地！
ミント　そこが、わたしたちの旅の……百五十年の旅の最終地点なのですね。

■S16旅

★このシーン、長い音楽1曲（旅のテーマ）をバックに、イメージカット的に、1～5のエピソードが挿入されます。※184

①レアバードのエピソード

チェスター　ひゃっほー！

【SE】チェスターの飛行機械レアバード、加速する

アーチェ　ちょっと危ないじゃん！　まったく、空の初心者はこれだから困るってーの！

クラース　はっはっは。空を飛ぶのがお前さんの専売特許じゃなくなったからって、腐るな、腐るな！　しかし素晴らしい眺めだな。飛行機械レアバード……こういった物を見てしまうと、魔科学も捨てたものじゃないと思えてしまうなぁ。一丁私も……いやっほう！

※184㊥限られた紙幅（時間）の中で、パーティーの友情が深まっていく様子も演出しようとしています。原作ゲームのレアバードで空を飛ぶスピード感をなんとか表現したいという考えもありました。

【SE】クラースの飛行機械レアバード、加速する

②料理のエピソード

【SE】アーチェ、フライパンを叩きまくる。

アーチェ　じゃじゃ〜ん、今日の夕飯はアーチェスペシャルで〜っす！
クラース（うんざり）ああ、今日の炊事当番はアーチェだったたか。
クレス　あ〜あ、今日、お腹減ってたのになあ。
チェスター　あっ、すずちゃんが食べてる！※185
クレス　すずちゃん!?　大丈夫!?
すず　もぐもぐ。結構おいしいと思います。（むせる）……げほっ、げほっ。
ミント　すずちゃん!?
すず　げほっ。あ、あの、むせただけですから！
ミント　……すずちゃん、優しいのね。

※185 Ⓟやっぱりすずだけはハシとお椀かという意見が出たが、スプーンに。

アーチェ　ちょっとォ！　それじゃあたしの料理ってば、優しさがないと食べられないみたいじゃん！
ミント　あ、いえ、そういうわけでは……。
一同　（笑う）

③ミッドガルズのエピソード

【ＳＥ】空を飛ぶレアバード

ミント　見てください。あれはミッドガルズの……。
クレス　ひどい。完全に廃墟だ。
ミント　ミッドガルズは魔科学兵器の研究をやめなかった。だからダオスに狙われて、滅ぼされてしまったのですね。
クレス　ライゼンさんもスリーソンさんも、魔科学兵器の研究をやめさせられなかったんだね。一度甘い味を覚えてしまった人間は、もう後戻りできないのかな……。
クラース　そうでもないさ。レアバードと一緒に飛んでいても、アーチェのほうきのコントロールは安定しているだろ

アーチェ　う？
クラース　あ、そういえば。
　この魔科学飛行機械は、魔道砲と違って、マナの消費を最低限に押さえるように設計されているのさ。それに、エンジンに刻まれていた名前を見たか？
クレス　名前？　いえ……。
クラース　ヴィクトリア型。
アーチェ　ヴィクトリア……ヴィクトリアスリーソン！[※186]　あのバカ女騎士の名前じゃん！　……そういえば言ってたよね、利子付けて借りを返すって。こんなこっそりと……なんだかアイツらしいね、へへ！

④自慢話のエピソード

【SE】野営。焚火の音。

クラース　迫るドラゴニュートの魔手！　アーチェが叫ぶ。
　「きゃーっ」絶体絶命のピンチ！　そこに現われたる孤

※186 ㊿オリジナルのエピソード。スリーソンまわりがなんとなく尻切れとんぼだったので、こうして彼女の存在を完結させました。

影一騎！「降伏しろ、お前たちは完全に包囲されている！」「貴様、何者だ!?」「フッ、遠き者は耳に聞け、近き者は目にも見よ。我こそは天才召喚士クラース＝F＝レスター！」ジャカジャーン！

すず　（寝言）むにゃむにゃ……忍法高飛びの術。

クレス　（眠そうに）クラースさん、火の始末、ちゃんとしてくださいね。ふわ～あ。

クラース　（聞いていない）地を蹴って迫る百万のダオス処刑部隊！　しかし私は動ずる事無く叫ぶ。「私と出会ったのが不運だったな！」

⑤渡り鳥のエピソード

【SE】渡り鳥の編隊がレアバードの脇を飛んでいく。

ミント　見て、渡り鳥！

アーチェ　夕陽で真っ赤に照らされて……きれい。

⑥アーリィ接近のエピソード

【SE】レアバード

チェスター　辺りが薄暗くなってきたぜ……。
クラース　アーリは近い。みんな、飛ばすぞ!

【SE】レアバード加速

■S17アーリィの宿

【SE】食事[※187]

クレス　ふう。野営続きだったから、久しぶりに人間らしい食事にありついたって感じだな。
アーチェ　満腹満腹!　余は満足じゃ!
クラース　さて、食事は済んだな。最後に確認しておきたいことがある。

※187 脚 『戦う理由』『クレスの成長』というテーマに関しては、2巻まででおる程度完結してしまっています。3巻はそうしたゴッツしたものを直接ぶつけるのではなく、キャラクター性やイベントというオブラートで包んで、より優しく、ワンクッションをおいて表現してみました。

チェスター　どうしたい、旦那？　改まって。

クラース　先の2回の対決で、我々がダオスに勝利を納められたのは、いくつかの偶然が結実した僥倖に過ぎない。土壇場でのクレスの最終奥義の完成。それを正面から受けたダオスの慢心。そして、ダオスの中にあったであろう、時空転移への依存から生まれる余裕。……今回は、どれもない。時間の剣を持ってヤツと対峙することは、それが本当の最終決戦であることを意味している。次は、ない。生きるか、死ぬか。

すず　殺すか、殺されるか。

クラース　そう。殺すか、殺されるかだ。正直な話をしよう。私は恐い。死ぬのが、恐い。大切なものを残してこの世を去るのが、たまらなく恐い。おそらく、みんなもそうだと思う。だからこそ、抜けたい者はいまのうちに言ってくれ。誰も責めないだろう。自らが恐れるものを他人に強要する権利は、我々の誰にもない。

アーチェ　こほん。

クラース　アーチェ？

アーチェ　最初に言っておくけど、別に恐いってわけじゃないのよ？　ただね、美容院の予約が明日だったの忘れててさ！　ホラ、死んじゃった時にみっともないヘアスタイルじゃ、ヤじゃん？

チェスター　あー、オレもさ。あいにく愛用の靴下、トーティスに置き忘れてきちまって。あれ履いてないと、どうにもこうシャキッとしねえんだよ。そういうのってあるだろ？というわけでクレス。後から駆け付けるんで、先にダオスに挨拶しといてくれよ。

すず　怖気づいたのですか!?わたしは恐れません！　たとえわたしひとりでも——。

クラース（笑ってすずを制して）いいんだな？

チェスター　へっ。当たり前だろ？　クラースの旦那にしちゃ、えれえ愚問だぜ。

アーチェ　美容院の予約は残念だけど、ま、生きて返ればいくらでもゆっくりセットできるわけだし！

クラース　よし、解散だ。明朝日の出にこの宿をたち、蜃気楼城の目撃証言が集中している鉱山跡に向かう。長い一日にな

るぞ。今晩はゆっくり休んでおけ！

【SE】一同、がやがやと席を立って解散する。

ミント　クレスさん、ちょっといいですか？
クレス　ミント、なんだい？
アーチェ［OFF］クレスー。トランプやろ、トランプー！
ミント　あの……ここの裏手で待っています。ずっと待ってますから。

【SE】ミント、小走りに扉から宿を出て、外へ。

アーチェ　んあ～？　なんじゃ～？
クレス　あ、いや、な、なんでもないよ。

【SE】アーチェ、トランプをシャッフルする。

アーチェ　今回は負けないよ～！　昨日さ、必勝法を思いつい

ちゃったわけよ。名付けてアーチェスペシャル――。
チェスター　お前、ちょっとこっち来い。
アーチェ　うわっ、ちょっと！　なによアンタ！　耳ひっぱんないでよ！（引きずられていく）ちぃっと、なんなのよ～！
クレス　（小声）悪い、チェスター。
【SE】クレス、宿の外に出る。冷たい夜の風が吹いている。
クレス、宿の裏手まで歩く。
クレス　ミント？
ミント　ここです。
【SE】クレス、ミントの横に腰掛ける
しばし間
クレス　話って？
ミント　（はぐらかして）あんまり、いいお天気じゃありません

クレス　ね？
ミント　え？
クレス　ぜんぜんお星さまが見えません。
ミント　ああ、うん。そうだね。
クレス　……お礼を言いたかったんです。
ミント　お礼？
クレス　はい。この旅のあいだ、わたしはずっと、クレスさんに守られてきたような気がします。あの地下牢で初めてお会いしてから、ずっと、ずっと。クレスさんがいなかったら、わたし、きっとここまでやってこれなかったと思います。
ミント　僕だって同じさ。君がいなかったら、何回もへこたれて、足が止まってた。
クレス　ありがとう、クレスさん。
ミント　ありがとう、ミント。
クレス　それで、あの……クレスさん？
ミント　なんだい？
クレス　あの……ううん。お礼を言いたかったんです。

【SE】ミント、立ち上がって宿屋に戻ろうとする。

ミント　おやすみなさい。

クレス　待って！

【SE】クレス、勢いよく立ち上がってミントを後ろから抱く。

ミント、息をのむ。

クレス　ミント。明日、僕たちは死んでしまうかもしれない。だから、だから……。

ミント　クレスさん。

しばし間。

ミント　雪。※188

クレス　え？

ミント　雪。

※188 ㊞原作ゲームでいちばんいいシーン（断定）。ただ、若干の変更を加えてあります。まず、〝ミントの母親がすでに死んでいることをクレスが隠している〟という部分をカット。さらに、最初から降っている雪を、最後に降り始めるようにタイミング変更。

それにしても、「だから、だから……」って、だからなんなんだクレスよ!?

Ⓟここの岩男さんの「ゆ・き」という演技がまた素晴らしかった。

クレス　ああ、雪だ。雪が、降ってきた。

■S18宿屋裏／チェスターとアーチェ

チェスター　おい。行くぞ、アーチェ。
アーチェ　もうちっと。
チェスター　いい加減にしろ。二人っきりにさせてやれって！
アーチェ　あ〜、うっさいなあ！　いいとこじゃん！　いけ！　いっちゃえ、クレス！　チューだ、チュー！　ブチュ〜！
チェスター　お前なあ。
アーチェ　なによ。アンタだって何だかんだ言ってあたしについて来たんじゃん！　同じ穴のムジナよ。
チェスター　あのな、オレはクレスの幼なじみなの。ヤツが結婚するとしたら、仲人は絶対にオレ。だからオレは、ヤツのあらゆるエピソードを把握している必要がある。
アーチェ　バ〜カ。
チェスター　それに――。
アーチェ　それに？

チェスター　それに……なんでもねえよ！

【SE】チェスター、一人で宿屋に歩き始める。

アーチェ　ん？　ん!?

【SE】アーチェ、チェスターを小走りに追い掛ける。

アーチェ　（からかうように）んん〜？　熱血スポコン少年。アーチェさんになにか言いたいことがあるのかなあ？　ん？んん!?

チェスター　うるせえ、凍え死ね！

アーチェ　あ〜、そういうこと言うわけ？　この寒さでアーチェさん、隣りで暖めてくれる人が欲しいな〜なんて思ってたのにな。

チェスター　勘違いするなよ、脳味噌スポンジ女！　お前なんて、道に落ちてたって拾わねえよ。あっち行け！

アーチェ　ス、スポンジ〜!?　なによ、ムッツリ覗きマン！

チェスター　覗きはお前だろ！
アーチェ　覗き〜覗き〜！　（フェイドアウト）

■S19宿個室／クラース

【SE】光の波動

★以下ミラルドと生徒の会話、エコー

ミラルド　はい。今日の授業はここまで。ちゃんと復習してきてね。
生徒　ミラルドさん？
ミラルド　ん？
生徒　クラース先生は、まだ？
ミラルド　まだまだ！　手紙ひとつよこさないわよ、あの不精者！
生徒　わたし……絶対クラース先生は帰ってくるって信じてます！
ミラルド　信じてるって……なんだかまるで、本当は帰ってこないみたいじゃない！　そんなに深刻にならなくても、帰っ

てくるわよ。で、いつもみたいに威張り散らして、早くどっかに消えちゃってほしいってみんなが思う毎日が戻ってくる！

生徒　そうですよね。うん、きっとそうですよ！

ミラルド　それじゃあね。

生徒　はい。失礼します。

【SE】生徒、ドアを開けて外へ出ていく。

ミラルド（明るく）帰ってくる。絶対に帰ってくる！　さあて、お掃除でもしておきましょうかね。あの人が帰ってきたときにホコリでもたまってようものなら……たまってようものなら……（急にトーン下がって）……クラース……。[※189]

【SE】光の波動、納まっていく。

クラース　ありがとう、オリジン。もういい。もう十分だ。

精霊オリジン　時間の剣を使って過去の何を見るかと思えば、この

※189 Ⓟ最初のシナリオでは、ミラルドは泣いていたのだが、キャラクター的にミラルドは泣かないだろうということで、このように修正した。

ようなこと。くだらぬ。能力はもっと有意義に使え。感傷的に過ぎる。

クラース　そうだな、確かに感傷的だな。でも、くだらなくはないさ。おかげで決意を新たにしたよ。絶対に死ねない。絶対に生きて自分の時代に戻るとな。

■S20宿屋根の上／すず

すず　お父さん、お母さん。わたしは、いままでの自分が間違っていたとは思いません。わたしはこれからも、ずっと、いまのままのわたしで生きていこうと思います。

チェスター　［OFF］すずちゃ～ん？

ミント　［OFF］ココアが入りましたよ？　すずちゃ～ん？

【SE】すず、立ち上がる。

すず　でも、こういうお友達ができたこと……こういうお友達

と過ごした旅のことも、大切に心にしまっておこうと思います。

すず　お父さん、お母さん。すずは、幸せな忍者です。とうっ！

クラース［OFF］風邪をひくぞ！　さあ、早く降りてこい！
クレス［OFF］お～い、すずちゃ～ん。降りておいでよ！
アーチェ［OFF］いた！　屋根の上にいたよ！　やっほ～！

【SE】屋根から飛び降りるすず。

すず［OFF］お待たせしました。
アーチェ［OFF］ひゃ～、忍者みたい！
チェスター［OFF］忍者だろ、バカ！
アーチェ［OFF］バカって言うな！
ミント［OFF］まあまあ
一同（笑う）

【SE】ガヤガヤとした一同の会話、宿の中に消える。宿のドア、バタンと閉まる。

■S21ダオス城／ダオスの悪夢※190

ダオス　（疲れたように）夢を見た。いつもの夢だ。母なる星、デリス＝カーラーンからこの地球に転移するための儀式。カリオンがいる。数百の魔法使いがいる。もちろん、夢だ。わかっている。しかし……夢とはなんだ？

【SE】数百人の魔法使いが、シーンのバックで常に呪文を詠唱している。呪文はホールに響き渡り、不吉な印象を演出している。

呪文：バズビバザーブラックデリスキャリオスエホウエーホーウーカーラーンオゼベッド（繰り返し）

※190㊥このCDを通して、最大の創作部分。カリオンや星間転移の部分、すべてオリジナルです。かなりの冒険でしたが、ダオスの戦う理由を明確に打ち出すために、どうしても入れたいエピソードでした。幸いナムコさんの了承をいただくことができ、こうしてCDに納まりましたが……。いまだにリスナーのみなさんがビックリするのではと心配です。
Ⓟカリオンはドラマ CDのオリジナルキャラクター。ダオスの戦う理由として、存在している。

カリオン　ダオス様、どうかご無事で。
ダオス　うむ。カリオン、そなたも壮健でな。
カリオン　デリス＝カーラーンを救えるのはダオス様しかおりません。しかし、時の流れをさまよい、いつ為るともしれぬ《大いなる実り》を待ち続けるその苦難[※191]を思うに、カリオンの胸は――。
ダオス　言うな。お前たち……我が民が待っていてくれるのならば幾星霜、いかなる時の重圧にも耐えてみせよう。
カリオン　ダオス様。では……。
【SE】カプセルのハッチが閉められる。
ダオス　しばしの別れだ。
カリオン　お気をつけて、ダオス様。
【SE】呪文、しばらく整然と続き、やがて断末魔のうめきがそこに入り交じり始める。魔法使いたちがバタバタと倒れていく。

※191 脚本では「難苦」。

ダオス　なにごとだ！　蓋を……カプセルを開けろ！※192

カリオン　（苦しそうに）ご、ご安心ください。すべては予定どおり……。星間転移の術は、術師の生命の力をもって成就される秘法。ゆえに――。

ダオス　知らぬ！　そのような話は聞いておらぬ！

カリオン　こうするしかないのです。こうするしか、デリス＝カーラーンを救う手立ては無いのです、ダオス様。

ダオス　やめろ！　許さぬぞ！　余の許しなく死ぬことなど！　やめろ、カリオン！　いますぐ呪文の詠唱をやめるのだ！

カリオン　ダオス様……。

ダオス　やめろ！　お前が……お前がいなければ、余は何のために時をさまよう!?　なにを支えに魂削る苦難に耐えなければならない!?　カリオン、返事をしろ！　カリオン！

カリオン　ダオス様……カリオンは幸せ者です。ダオス様……。※193

ダオス　カリオン！　カリオン！

※192 Ⓟダオスが蓋をたたくのは魔王としてはふさわしくないのでは？という意見もあったが、ここでのダオスはあくまでも人間として描いて欲しかったので、結局入れてもらった。その方が、ラストとの対応がひきたつと考えたからだ。
Ⓟ音楽はこの後の、クレスとダオスの対決と同じものを使用した。これはタイトルバックに使用しているものと同じ曲で、このドラマCD「テイルズ オブ ファンタジア」のテーマはまさにここなのだ、ということを表現しようとしている。

※193 Ⓟこのカリオンのセリフはとても重要な意味がある。わかりやすさを優先し、疋田さんには先にとっていた岩男さんの同じセリフを聞いてもらい、同じイメージで演じてもらった。

カリオン　……愛しています。いつまでも。
ダオス　うおおおおっ！

【SE】エネルギーがバチッと弾ける。

ダオス　……夢とは、なんだ？　時の流れをさまよい、明日の次に昨日を過ごし、逆行する星の運行を、誕生と死の繋ぎ目を、再生と破壊の早送りを見続け……呪われたカラクリめいたこの日々は、果たして現実か？　余にはわからぬ。何が夢なのか。何が現実なのか。何が……なんなのか。
わかっているのは、カリオンの死を無駄にしてはならないということ。母なる星、デリス＝カーラーンを救うために、《大いなる実り》を得なければならないということ。

【SE】扉の外を兵士たちが慌ただしく走っていく。
ダオス兵A［OFF］「最終ゲートも突破されたぞ！」

ダオス兵B　［OFF］「デリスのトラップは[※194]作動しなかったのか!?」

【SE】扉の外で爆発音。兵士たちの悲鳴。剣戟音。
クレスたち6人の足音、ダオスの部屋に迫ってくる。

ダオス　（ぼんやりと）デリス＝カーラーン……カリオン……。

【SE】扉が開け放たれる。

クレス　ダオス！

ダオス　（通常の魔王調で）[※195]来たか人間！　滅ぼしてやろう！　そして二度とわが大義の前に、その足で立てぬようにしてくれるわ！　ふふふ、はははははは！

■S22最終決戦

クレス　時空蒼破斬！

※194★デリスのトラップ。デリスエンブレムというアイテムを装備していないと、牢屋にワープさせられてしまうという原作ゲームの罠のこと。

※195㊍ダオスはあくまでも〝魔王〟としてクレスたちと対峙します。このあたりの悲しさを感じていただければ、と。
Ⓟつまり、ダオスはクレスたちの前では魔王を演じている。彼は本来はただの男なのだ。

ミント　リザレクション！

クラース　オリジン！[※196]

アーチェ　メテオスォーム！[※197]

チェスター　屠龍！[※198]

すず　五月雨！[※199]

【SE】剣戟、突きのラッシュ、隕石落下、爆発、電撃などが激しく入り乱れる。

ダオス　くおおおっ、テトラアサルト！

【SE】テトラアサルト

一同　うわあっ！

ダオス　いままで情けをかけたのが裏目に出たか。人間！　貴様らは星を滅ぼす悪しき種族だ。やがて貴様らは、自らの星だけではなく、全宇宙を汚す。もう手加減はせぬ。魔科学を研究していようがいまいが、人間は存在自体が邪

※196★オリジン。物質生成を司る精霊を召喚するクラースの召喚術。

※197★メテオスォーム。隕石を落下させるアーチェの魔術。城のなかでも洞窟のなかでもおかまいなし。グルーヴィーだぜ、アーチェ！

※198★屠龍。矢にエネルギーを込めて5つの光弾として撃ち放つチェスターの弓術。

※199㊝五月雨。連続攻撃で敵を切り刻むすずの忍術。すず役の川田妙子さんが「さつきあめっ！」とかわゆく叫んでいて、楽しかったです（「さみだれ」が正解）

クレス　悪！　疫病！　全宇宙に大過を及ぼす前に、人間よ、根こそぎ滅ぼしてくれる！
ダオス　ダオス！　僕たちを見ろ！　目の前の、僕たちを！
クレス　なに!?
ダオス　僕たちは、僕たちだ！　僕たちは、人間なんて名前じゃない。僕は……僕の名はクレス＝アルベインだ！
クレス　うぬっ！　エクスプロード[※200]！
ダオス　うわあっ！
【SE】大爆発。吹き飛ぶクレス。
クレスの剣、弾き飛ばされて遠くに転がる。
クレス　しまった、時空の剣が！
ダオス　死ね、人間！
【SE】ダオスの剣が降り下ろされる。クレス、槍で受けとめる。
ダオス　なにっ、こ、この槍は!?

※200★エクスプロード。大爆発を起こして敵を巻き込む魔術。アーチェも使うことができる。

クレス　グ、グーングニル！
ヴァルキリー　人間が……いや、クレス[※201]。お前がどこまでやれるのか、見てみたくなった。
クレス　見ていてくれ、ヴァルキリー！
ダオス　ちょこざいな！
クラース　アスカ[※202]！
【SE】光の鳥が召喚される。
ダオス　くっ、このような目くらまし！
クラース　いまだ、クレス！
クレス　うおおおっ！
【SE】クレス、グーングニルをダオスに投げる。
ダオスに突き刺さるグーングニル。

※201㊍ヴァルキリーもダオス同様、クレスを「人間」という漠然とした総体として捉えていましたが、ここで初めて、クレスを「クレス」という一個の個性として認めました。
※202★アスカ。光の鳥を召喚するクラースの召喚術。

ダオス　な……なんだと？
アーチェ　やった！
チェスター　まだだ。まだ終わっちゃいない！
ミント　ダオスの体が！
すず　変化していく！
【SE】メキメキ、バキバキと肉が爆ぜ、怪物に変形していくダオス。※203
ダオス　《大いなる実り》をもたらすために……母なる星、デリス＝カーラーンよ……我が力を開放したまえ……我が力を……開放したまえェッ！　ケイオス！※204
【SE】無数のエネルギーが弓矢のように、連続してダオスから放たれる。マシンガンの様なエネルギー弾は、周囲を無差別に目茶苦茶に破壊する。
アーチェ　危ないっ！

※203Ⓟ TODにおいては、ラスボスミクトランが最終変化をとげた後、エフェクトをかなりかけて、人間ではないような雰囲気を出してもらったが、ダオスは最後まで「人間」として存在をさせたいという気持があり、エフェクトは特に変えていない。

※204★ケイオス。エネルギー弾を連続発射するダオスの必殺技。後衛にまで届くのでやっかい。

クラース　みんな、クレスの前に！　クレスを守れ！

【SE】クラース、アーチェ、チェスター、すず、ミント、クレスの前に展開して防御壁を作る。エネルギー弾は、壁となった5人に容赦なく命中する。苦痛の声をあげる5人。

クレス　み、みんな!?
クラース　ダオスにとどめをさせるのは、クレス！　お前の時間の剣だけだ！　お前さえ生き残っていれば……我々の勝利だ！
クレス　でも、このままじゃみんなが！
すず　こんな大量のエネルギー放射、そう長くは続きません。その間だけ持ちこたえれば……ぐっ。
ミント　すずちゃん!?
アーチェ　大丈夫……あたしたちは大丈夫だから……うぐっ！
クレス　やめてくれ、もうたくさんだ！
チェスター　クレスッ！
クレス　はっ！

チェスター　前を見ろ。しっかり目ン玉見開いて、オレたちの敵を……ダオスを見ろ！
クレス　チェスター！
チェスター　見えるか？　あいつがオレたちのトーティスを滅ぼした野郎だ。ケリ着けようぜ？　なあ！　ケリつけてやろうぜ！

【SE】マシンガンエネルギーの放出、徐々に弱まり、停止。クレスをのぞく全員、一斉に床に崩れ落ちる。

クレス　クラースさん！　チェスター！　アーチェ！　ミント！　すずちゃん！　しっかりしてくれ！　目を……目を開けてくれ！
ミント　クレス……さん？
クレス　ミント！　良かった、早くみんなの回復を！
ミント　※205母なる大地よ。我が愛する戦士を……守りたまえ。
クレス　ミント!?
ミント　バリア……。

※205脚「母なる大地よ」で始まるミントの法術。1巻のヒール発動時には、回復対象であるクレスを「傷つきしあなた（＝母なる大地）の子供たち」と呼んでいますが、ここで呼び名が「我が愛する戦士」に昇格。そしてミントはここで初めて、自分の思いをはっきりと言葉にしています。

【SE】法術発動。クレスにバリアが張られる。

クレス　違うだろ、ミント！　そんな、僕にバリアなんかかけてる場合じゃないだろ!?　みんなが……君も！　死んでしまうんだぞ!?

ミント　……クレスさん？

クレス　しっかりしろ、ミント！

ミント　……愛[※206]しています。いつまでも。

【SE】ミント、力尽きる。

クレス　うおおおおおっ、ダオス！

【SE】クレスの周囲にエネルギー収縮。

ダオス　（ぼんやりと）同じだ……そうか。同じなのか。[※207]

クレス　うおおおおおっ！

ダオス　来い、クレス＝アルベイン！　貴様に世界を変える力が

※206Ⓟこれだけの決意を込めた言葉。肉体的な何かを凌駕したところで発せられたセリフだろう。だから「苦しみ」を無視し、安らぎである「ささやき」で演じてもらった。

※207Ⓟ最終決戦ではあっても、クレスの立場、ダオスの立場を共に見ているリスナーにとっては、この戦いは避けたいことだった。

あるのか、余に見せてみろ！　うおおおおっ！

【SE】ダオス、クレスとは違う種類のエネルギーを収縮。耳をつんざくような両者のエネルギー収縮。

クレス　ダオースッ！

ダオス　(呟く) そうか……そうだったのか。

クレス　アルベイン流最終奥義ッ！

ダオス　(呟く) 苦しむ必要など、なかったのか。

クレス　冥空ッ！

【SE】エネルギー収縮音、一気に消える。

クレス　斬翔剣！

■S23死後の世界

【SE】宇宙空間

避けうる戦いだったはずなのに、戦わなければならない悲壮な戦いなのだ。だから、悲しい曲を使用している。

ダオス　これで良かったのか？　人間[※208]に未来を任せても良かったのか？　余は使命を放棄したのではないのか？　《大いなる実り》は、いつの日か、デリス＝カーラーンにもたらされるのか？
カリオン　答えは、あなた様がもうご存じのはずです。
ダオス　あぁ……久しいな。
カリオン　お会いしとうございました。
ダオス　余もだ。長かった。ひどく長かった。
カリオン　はい。
ダオス　疲れたよ。とても……疲れたんだ。
カリオン　はい。
ダオス　もう眠ってもよいのか？
カリオン　はい。
ダオス　そうか……ああ、そうか。
カリオン　ダオス様？
ダオス　ん？
カリオン　おかえりなさい、ダオス様。[※209]

※208 Ⓟダオスは魔王を演じていた。だから、全てをクレスたちにたくした後、彼はもう魔王ではない。ここには一人のダオスという男の姿が描かれている。

※209 Ⓟかつて、クレスとチェスターの間でもかわされた会話。

ダオス　……ああ、ただいま。帰ったぞ、カリオン。

■ユグドラシル／未来

【SE】風に揺れる木の葉

ミント　世界樹ユグドラシル。すべてはここから始まったのですね。
クレス　ああ。すべてはここから始まって、ここで終わる。
アーチェ　結局《大いなる実り》って、なんだったんだろうね？
クラース　さあな。おそらく文字どおりの実り……ユグドラシルの果実のようなものなのだろう。
アーチェ　実るのかな、それ。
ミント　実らせてみせます、絶対に。人間は成長できる。わたしたちはずっとダオスにそう言い続けてきました。今度はそれを証明するときです。
クラース　できるさ。なにせ現代、過去、未来。あらゆる時代に、同じ信念を共有した仲間たちがいるのだからな。

すず　わたしが、未来でその信念を守ります。
クレス　ああ。頼むよ、すずちゃん。
すず　はい。……ここで、お別れですね。
クレス　ああ、お別れだ。
すず　さようなら、みなさん。
クレス　さようなら！　ありがとう、すずちゃん。
すず　はい。※210
クラース　責任ある立場とはいえ、あまり無理をするなよ？
ミント　はい。
アーチェ　バイバイ、すずちゃん。あたしのこと、忘れないでね！
すず　はい。
ミント　すずちゃん……笑顔も忘れちゃだめよ？
すず　はい。
チェスター　じゃあな。元気でやれよ。
すず　チェスターさん。
チェスター　ん？
すず　チェスターさんは、ダメ兄貴なんかじゃありません。最高のお兄ちゃんです。

※210 Ⓟこのすずの「はい」のそれぞれの言い方の雰囲気をよく聞いて欲しいと思う。こういうシーンをきくと、やっぱりすずはひとりの11才の女の子なのだと感じる。

チェスター　ああ。ありがとう……ありがとうな、すずちゃん（涙ぐむ）。
すず　わたし、泣きません。みなさんとは、笑顔でお別れしたいですから。
チェスター　ちぇっ。逆に励まされてたらザマねえや。やっぱオレはダメ兄貴だよ。
クレス　いいか、チェスター？
チェスター　ああ。やってくれ。
クレス　時間の剣よ。僕たちをアセリア歴４３０４年へ……僕の時代へ！

【SE】時空転移。
しばし間。風に揺れる木の葉。

すず　さようなら、みなさん。

【SE】すずの背後の草叢が揺れる。

すず　はっ!?
乱蔵　よくやったな、すず。
すず　おじいさま……。
赤影先輩　見事だったぞ、すず。[※211]
すず　赤影先輩……。
おかよ　お疲れ様、すずちゃん。
おしず　すずちゃん、カッコ良かったよ。
すず　みんな……。
乱蔵　さあ、帰ろう。忍者の里へ。
赤影先輩　わたしたちの家へ。
すず　……はい！

■S25ユグドラシル／現代

クラース　さて。私とアーチェは、さらにここから時空転移して、アセリア歴4202年に戻らなければな。いいのか、クレス？　時間の剣[※212]を使ってしまっても。トールの時空転移装置を使っても構わないんだぞ？

※211㊕おそらくすべてのリスナーがアッと叫んだであろう、掟破りの『にんじゃにっき』キャラクターの本編登場。けれども、ああした楽しい毎日がこれから待っていると思うと、この世界にひとりとり残されたすずもなんだか救われると思いませんか？ね？
　唯一問題なのは、再起不能の赤影先輩がどさくさにまぎれて復帰しているという点ですね（笑）。

※212㊕原作ゲームでは、時間の剣を封印する理由については明確には触れず、プレイヤーに判断をゆだねる

クレス　いえ。その剣は、クラースさんが使うのが最後です。使い終わったら……封印してください。

クラース　本当にいいんだな？

クレス　はい。時代は、僕たちの手で作っていくものです。僕たちが、その瞬間その瞬間であがいて、苦しんで、汗を流して、作り上げていくものです。だから——。

クラース　そうか。わかった。私が責任を持って封印しよう。クレス……いい男の顔になったたな。

クレス　クラースさんがいたから。クラースさんを見習ってきたから。

クラース　ふっ、世辞も一人前だ。

★

ミント　チェスターさん。いいんですか!?

チェスター　別に。

ミント　アーチェさんは、時空転移で百年前に行ってしまうんですよ？　いくらアーチェさんがハーフエルフだとはいっ

という形をとっています。けれども、このドラマCDは、ストーリー部分に関してはとにかくエンターテインメントに徹しようというコンセプトで制作を進めていました。そのため、このシーンも『聞けばわかる！』ことを重視。解答を明示しました。この『聞けばわかる！』コンセプトは作品全体に言えることで、ゆえに、『このセリフの真の意図は！』などとカッコよく注釈を加える部分なんてのもあんまりなくって…とほほ。

　　　　　　　　　　ても、もしかしたらもう逢えないかも……。
チェスター　別に。
ミント　もう！　アーチェさん!?
アーチェ［OFF］んあ？

【SE】アーチェ、ホウキで飛んでくる。

ミント　チェスターさんがお話があるそうです。
チェスター　おい、ミント、ちょっと!?
ミント　しっかりしてくださいね！

【SE】ミント、歩み去る。

アーチェ　話って、なに？
チェスター　ああ、別にたいした話じゃないんだけどさ。
アーチェ　そう……そうなんだ。
チェスター　オレ！　……オレさ。
アーチェ　うん。

チェスター　ホラ、お前のこと、バカバカ言っちまって、悪かったな。
アーチェ　うん。
チェスター　それとさ……その……。
アーチェ　うん。
チェスター　元気でやれよ。
アーチェ　……バカ（軽く笑う）※213
チェスター　……うるせえ、バカ。

★

クラース　時間の剣よ。我々をアセリア歴４２０２年へ！

【ＳＥ】エネルギー収縮

クレス　クラースさん！※214
クラース　どうした？
クレス　思うんです。いつか目覚ましが鳴って、全部が夢だったってことがわかるんじゃないかって。

※213㊚このシーンを演出するために、第３巻でチェスターとアーチェはバカバカと言い合っているのです。チェスター役の伊藤健太郎さんと、アーチェ役のかないみかさんの愛のある「バカ」……ぜひ実際にお聞きになってください。

※214㊚第１巻の導入部分がここで再登場。

クラース　人生は、夢だ。
クレス　じゃあ、目が覚めたら？
クラース　忘れてしまうのさ、夢のことは。

★しばし間。
時空転移のエネルギー収縮、大きくなっていく。以下、それに負けないようにクレスたちは叫ぶ。

クレス　……忘れません！　絶対に忘れません！
クラース　ああ……私もだ！　忘れんよ、絶対に！
クレス　クラースさん!?　僕たちの旅……旅だったんですよね!?
クラース　ああ！
クレス　辛くって、悲しくって、苦しくって……でも、楽しかった！
クラース　楽しい旅だった！
クレス　はい、クラースさん！　僕たち、離れ離れになっちゃうけど、もう二度[※215]と会えないけど！　僕たちはずっと、ずっと――！

※215　Ⓟ脚本では「一生会えないけど」。

【SE】時空転移
静寂。風に揺れる木の葉

クレス　……始まりさ。まずは僕たちの手でトーティスを再建しよう。昔のトーティスに負けないくらいの立派な村を作ろう。そうしたら、アーチェを探しにいこう。アーチェはきっと、僕たちと同じ時間を生きている。

ミント　終わったんですね。

クレス　ああ。

チェスター　行っちまったな。

ミント　はい！

チェスター　そうだな。オレ、まだあいつに言ってないことがあるからな。

ミント　百年も待たせるなんて。

チェスター　ちぇっ。オレはお二人さんと違ってシャイなんだよ。あいにくタイミングよく雪も降ってこねえしさ。

ミント　えっ!?

クレス　な、なんでそんなこと知ってるんだよ!?
チェスター　さあな。
クレス　ちょっと待て、チェスター！
チェスター　待たねえよ、わはは（フェイドアウト）

■S26エピローグ

モリスン　……と、これでお話しはおしまいだ。どうかな、楽しかったかな？
子供Ａ　ねえねえモリスンさん、そのあとクレスたちはどうなったの!?
子供Ｂ　チェスターとアーチェはもう一回逢えたの!?
子供Ｃ　大いなる実りは!?
モリスン　さあ、どうだろうね。私が聞かせてあげられるお話しはここまでだ。でも、物語はきっと、君たちが望むように、そこにあるんだよ。
子供Ｂ　ふ〜ん。
子供Ａ　ねえねえモリスンさん！　このお話し、なんてタイトル

(脚)物語の最後は、絶対に大団円にしようと決めていました。本当はダオスのことを考えると能天気に喜んでばかりはいられないはずですが、とにかく細かい理屈は抜きに、「あ〜面白かった！」と気持ち良くヘッドホンを外せる、そんな作品にしたかったのです。実際にＣＤを聴いていただければおわかりいただけると思いますが、かなり力技で大団円っぽくなっています。必聴！（こればっか）
Ⓟ最初は、モリスンの「タイトルは——」の後につづいて、「テイルズオブファンタジア」クレス＝アルベイン…というキャストコールを入れようかと考えていた。しかし、その部分を想像してもらった方がより印象的であろうと考え、カットした。
Ⓟ三巻を通して、常に我々が選んだ方法論がリスナーにどういう印象を与えるかを考えつづけていた。

なの？

モリスン　タイトルかい？　タイトルか。うん。タイトルは、そう
——。

(End of Script)

こちらのイメージを伝えつつ、しかも固定されたものにしないことを意図していたからだ。僕の中のイメージも、聞くたびに変わっていく。常に変化している。たぶん次に聞く時にも違うはずだ。このドラマはそれを目指した。何度も聞いてもらえると嬉しい。好きな部分だけでも良い。聞くたびに皆さんが新しい感動に出会えればそれが一番嬉しいことだと、今僕は思っている。

CHAPTER 3
SUMMARY

（株式会社ナムコ 磴一弘氏）

役者が揃ったＣＨＡＰＴＥＲ３、いかがでしたか？　いやー、ドキドキしましたね。泣かしてもらいましたね。まさに締めくくりにふさわしい大団円です。

この巻は完成までにいろいろな苦労や葛藤がありました。ここにきて書くのもなんですが、このＣＤにおける私の役割は物語全体についての監修です。ゲームの世界観との整合性をとりながら、物語がより良い方向で広がっていくよう判断していきます。それが故に結構無理な注文を脚本の金月先生にお願いしたりもしました。ヴィクトリア＝スリーソンが言っていた、返せなかった借りに関するエピソード追加もその一つです。弓の深夜訓練中に仲直りするチェスターとアーチェの場面などは、本番収録直前まで「こうしよう、ああしよう」と話し合いが続いたりもしました。

そうした中、私が最後まで葛藤していたポイントがあります。チェスターの胸ですずが泣き崩れるシーンです。もともとゲームですずは気丈で感情を表に出さない忍者として描かれています。私としては、すずの感情の出し方は時折微笑をもらしたり、一人きりの時に両親を想って涙が一滴こぼれたりといったように、チラッと垣間見える程度がベターと考えていました。ですが、すずは号泣します。これはある種の賭けでした。でも非常に意味のあるのシーンに仕上がったと思います。この感情の爆発は教えてくれます。すずは大きな責に負けまいと気丈に振る舞う忍者であると同時に、健気な11歳の女の子でもあるのだと。

友情、愛情、恋心、ぬくもり、いたわり、弱さ、厳しさ、怒り、涙、安堵ｅｔｃ……そして全て超越した深い絆。いろいろなファクターが絡み合ってこの世界はできています。やっぱり、愛さずにはいられません。なんとも人間くさいメンバーたちです。

Production Note

ドラマCD「テイルズ オブ ファンタジア」制作途上で執筆された、
プロデューサー構想メモを特別公開。誰も知り得なかった秘密が今明かされる！

< Production note > #1
DramaCD《Tales of Phantasia》

◎PS版「テイルズ オブ ファンタジア」に準拠して制作する。雰囲気はTODとの差別化も図るために、映像的なムードを前面に押し出していく。

→ ハリウッド映画のイメージ。
これでもか！ というほどのカタルシス。→ [illegible]（熱血専用）
シナリオ

音楽はゲーム音楽というよりクラシック系で。
テクノ・ダンス系、ドラムなどは使用しない。

・サウンドドラマであることの制約をもうけない。
1. セリフによる情景の説明は出来得る限りさける。
2. 場面展開にブリッジを入れない。
→ ブリッジのかわりになる効果を使用する。（シナリオ上でブリッジを必要としないよう構成する）
※1

・オリジナル要素も多少入れていく。
ストーリー・キャラクター※2
[illegible]部的に通して登場するキャラクターを作れないだろうか？

・ふじばやしすず
登場を早めにずらすことは可能か。
可能でなければ、おまけドラマとして
登場させることは可能か。

・全6巻で作成。
長いか？
最初3巻で作成。その後番外編
を加えていく。※3

※1.ブリッジ　シーンの切り変えを表す音楽・SEの意味。ここでは音楽という意味で使用
※2.CHAPTER3で登場するカリオンの事
※3.番外編については、企画構想段階で正式決定はまだしていない

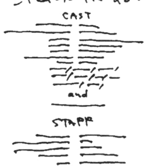
<Production note #2>

COPYRIGHT
© 藤島康介 ©NAMCO LTD.

タイトル表記. Vol.1 ヴァルハラ戦役
Vol.2 アルベイン流最終奥義
Vol.3 世界を変える力。

※ Trackごとのタイトル表記は入れない。
↳ 物語のストーリーはブロックで聞いてもらうのではなく、
大きな流れで聞いてもらいたい。

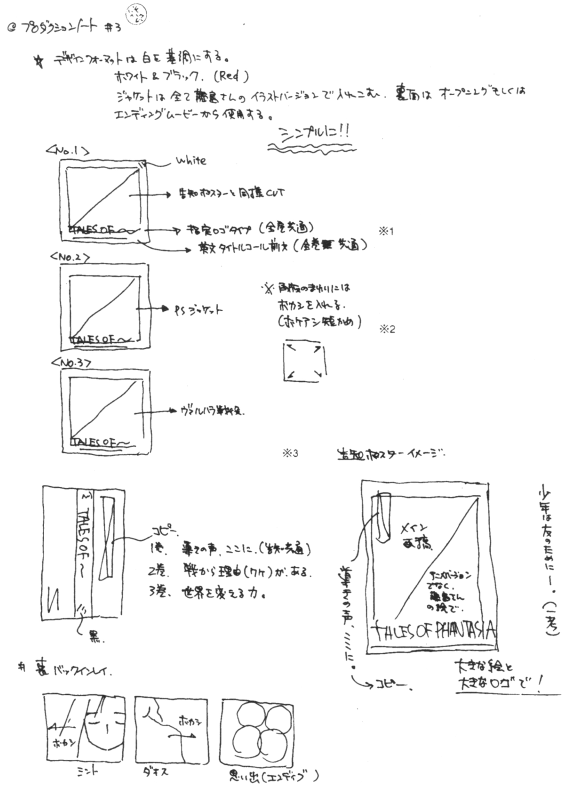
CAST. STAFF 表記.
洋画のようにするか?



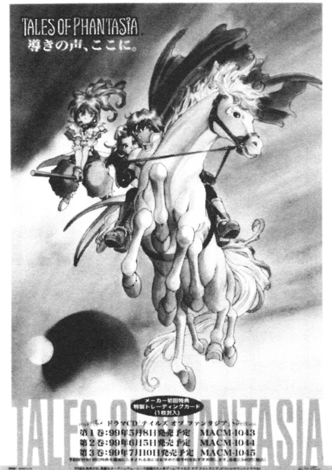
タイトル. Vol.1ではなく〈CHAPTER〉に変更.

CHAPTER 1.
CHAPTER 2.
CHAPTER 3.

世界を変える力. ⟶ 大いなる実り.
変更.



※1.P10参照
※2.P106参照
※3.P190参照



告知ポスター



CD 裏面



CD 裏面



CD 裏面

テイルズ覚え書き。

- ギャグは基本として入れない。
  - → ひねる！
  - 表面的なものは入れない。
  - そういうギャグ物も否定はしないが、僕はやらない。

- 大きな流れとしてドラマを作る。
  - ラジオ〈Tales Ring※1〉で流すこととは
  - TOD同様、前提として無い。
  - ラジオはラジオ、ドラマはドラマだ。
  - （5分で終わらせなければならないのなら初めから入れない方向でいく）

- 細かいところはあまり気にしない。
  - 例えば、「どうしてそうなったのか」を細かく描いていくことに直接的な目的を見出さない。
  - むしろ、何も分からなくても聞き終わった後に、「楽しかった」「おもしろかった」「感動した」という気持がファンの方に残ってほしい。

- くり返し使うメインテーマを作る。
  - そのテーマが流れはじめたら「ここが盛り上がり」だと分る。

以上。

※1.テイルズ リング D・P。TBSラジオにて毎週木曜日24：30～25：00放送中

STAFF MESSAGE

草尾　毅

クレス=アルベイン役

こういった作品の場合、二次元の世界、ゲームの世界に登場する架空の人物像にいかにリアリティを持たせられるかが、僕らの腕の見せ所なので、物語の導入部分では、クレスのキャラクター性に、中盤では他の登場人物達との関係に、最終的には様々な経験を積んで成長＝進化していく精神的な部分にポイントを置きました。全体的には彼の持ち味である「やさしさ」を感じさせるために、アルベイン流剣術伝承者としてよりも、一人の人間としてのクレスの心の弱さや迷い、思いやりといったものを大切にしています。ストーリー的には作品の持つ独特の雰囲気に加え、アクションシーンでも視覚効果のない音だけの表現を通じて、より想像的に皆さんの心の中のファンタジーな部分を刺激できたと思います。

そして「テイルズ オブ ファンタジア」の最大の魅力は、何といっても藤島康介先生の描かれた素晴らしすぎるキャラクターではないでしょうか。初めてキャラクターデザインを見た時もそうですが、ペガサスに乗って翔ぶ「動くクレス」を見た時は思わずこのゲーム欲しい、と同時に「やられた」と思いました。それ以降「動くクレス」は、僕の心に焼き付けられ、何とかあの感じを表現しようと試みましたが、不満が残る面が多々あります。そういった意味では藤島先生はじめスタッフの皆さんに申し訳ないなあといった感じでしょうか。逆に救われたのは共演者に恵まれた所です。欲を言えばキリがないですが、本当はTVシリーズとかビデオシリーズとか劇場用アニメとかで、ミントと不器用な恋を深めていくクレスとか、アーチェとチェスターの関係をまとめようとして失敗しながらもお互いに友情を確認しあう仲間達とか、男の人生とは何かをクラースの中に見て葛藤し成長していくクレスとか、ダオスと対峙する事によって自分の内面をより理解していくクレスとか「動くクレス」をまだまだ演じ続けたいです。そのためにはダオスにこの先も時空転移し続け

てもらわないといけないのですが・・・。
とりあえず次は、皆さんの心の中で「テイルズ オブ ファンタジア」の世界を自由な発想で膨らませて下さい。このCDドラマがそのきっかけとなる事を祈りつつ──。

一九九九年六月
クレス＝アルベイン役　草尾　毅

PROFILE

草尾　毅
（くさお・たけし）

テイルズ オブ ファンタジア クレス＝アルベイン役をはじめ、数々のゲーム・アニメ作品に出演する実力派。熱い必殺技のシャウトに心を揺さぶられるファンも多い。

株式会社ナムコ

礒　一弘

ディレクション

まず最初に、ドラマCD テイルズ オブ ファンタジアを聴いていただいた皆さん、シナリオワークスを読んでいただいた皆さんに感謝の意を表したいと思います。そして、本CD制作にあたり数々のご苦労をいただいた全てのキャスト、スタッフの皆さんに拍手を送ります。ちなみに、スタッフには私も含まれているんですけどね(笑)。

さて、本CDは〝映画的な趣向〟をコンセプトに制作したと前述しました。ではどこら辺が映画的なの？　という話になりますが、結構随所に見てとることができます。

①フラッシュバックを効果的に使ったストーリー展開
　過去チェスターに助けられてクレス達が時空転移するシーンや、クレスとミントの幼少時代といったエピソードを随所に盛り込んだ軽快な場面展開。

②心の内を綴るモノローグ
　すずの両親との闘いをバックに、クレスとすずが心で会話するアレ。

③同じ意味の2種類の言語がオーバーラップ
　クラースの召喚呪文や、タイトルナレーション。

④壮大なBGMでシーンを演出
　ハリウッド映画を意識したオーケストラ調。

などなど、代表的なところではこういった点があげられるでしょうか。ただ、ここで言う〝映画

的〞というのは、いわゆる映画論によるものではなく、エンタテインメント性を押し出すといったことです。皆さんがこのCDを聴いたときに様々な場面を臨場感たっぷりに思い描ける内容を目指しました。それゆえに、ゲーム本編にはなかったエピソードも幾つか追加されています。これに戸惑った方もいらっしゃるかもしれませんが、よりドラマティックなシナリオ且つ演出に一役かったと考えています。キャラクターもぐーんと掘り下げられたのではないでしょうか。

さて、長らくお付き合いいただいた私の原稿も、残すところ150字を切ってしまいました。最後に皆さんに是非トライしていただきたいことがあります。『(催眠術風に)さぁ、あなたはこのシナリオを見ながらCDを聴きました。いろんな演出がありましたね。じゃあ、今度は本を閉じましょう。そして目をつむって、もう一度聴いてみると……。』

きっと、遥かに大きな幻想に出会えるはずですよ。

PROFILE

磴　一弘
(いしばし・かずひろ)

テイルズシリーズのガイドブック、ノベライズ、ドラマCD等のディレクションを担当。制作モットーは「○○らしくないモノ作り」。イベント司会にも携わっているが、結構あがり性とは本人の弁。

株式会社ナムコ

石村啓史

スーパーバイザー

多くのグッズが出ている関係で、様々なチェックをしてきましたが、CDドラマに関しては、脚本を書かれた金月さんが、ファンタジアの世界とキャラクターをよく理解してくれた上で書いてくださったので、私はわずかな修正だけですみました。

実際の録音にも立ち会わせていただきましたが、ゲーム用の音声の録音とは、また違う雰囲気で非常に面白いものでした。

とくに印象に残っているのが、すず役の川田妙子さんの多芸ぶりです。

中でも、水に潜るシーンと、アーチェの料理を食べるシーンでは、おもわず「おお！」と唸ってしまいました。

水の中で喋る場面では、そのシーンを録っているとき、「いったいどういう道具を使っているんだろう？」と身を乗り出してみると、これがなんと、何のエフェクトもなく、指一本で見事に水に潜ってみせてくれていたのですから、驚きでした。

また、食事のシーンでも、聞いていると、「本当になにか食べているんじゃないのか？」と思える演技で、この時も思わず、首を伸ばして確かめてしまいました。

「川田妙子さんは凄い人」

ということは、私の中にしっかりと残ったのです。

こういう役者さんとは、また機会があれば、ぜひ一緒にお仕事をお願いしたいものです。

あと、クラース役の井上和彦さんが、テストの時にアドリブをがんがん入れて、周りの人を笑わせていたこととか……そうですね、それと、個人的に凄く声が気に入ったのが、おしず役の柳瀬なつみさん。声が、頭に残る残る。残りまくりです。

忍者日記、おもしろかったなあ。
ぜひあれだけで、CDを1枚……だめですかね？

PROFILE

石村啓史
（いしむら・ひろふみ）

株式会社ナムコ CS管理制作部所属。「テイルズ オブ ファンタジア」のゲーム 開発担当。いままで関わった作品に、セガ・メガドライブ「ふしぎの海のナディア」、ソニー・プレイステーション「ナムコミュージアムVOL.5」他がある。

金月龍之介

脚本家

ラジオドラマが好きでした。

いまではすっかりアニメやマンガ、ゲームを題材にしたものばかりですが、僕の若い頃のラジオドラマには、もう少したくさんのタイプがありました。純文学を最低限の効果音で朗読風に語っていくドラマ。映画のタイトルからストーリーを紡ぎ上げていくドラマ。オリジナルの冒険活劇をカタルシス満載で畳み掛けていくドラマ……。

僕は熱心なラジオファンではなかったので、そうした作品との出会いは、偶然以外のなにものでもありませんでした。けれども、そんな程度の出会いだったにも関わらず、そうしたドラマには「次も聴かなくちゃ！」と思わせるなにかがありました。

ストーリーだったのだと思います。

まず最初にあったのはストーリーで、そこに登場するキャラクターや、それを演じる声優さんへの興味は、ストーリーから派生したものでした。だからこそ、なんの事前知識もなく、聴く義務（「好きな原作だからとりあえず聴いておかないとな」）のない僕が、ひきつけられてそこから動けなくなってしまったのだと思うのです。そして僕は、その場所から動けないまま大人になり、こうしていまでも物語の周辺をぐるぐると回っています。

そういう脚本を書きたいと思いました。

恵まれたことに、『テイルズ オブ ファンタジア』は、最初からキャラクター人気があって、それを演じる声優さん方もとても豪華な作品です。だからこそ、そうした部分におんぶにだっこ、安易にそれだけの魅力で聞き手の興味を牽引していく作品――巷にあふれる〝ファンCD〟にはしたくありませんでした。

まずはストーリーありき。

そのために、ストーリー的に意味のない、お安い会話やドタバタはできるだけ排除したつもりです。たとえば、アーチェとチェスターがのべつくまなくバカバカ言い合っていれば、あるいはアーチェが料理を大失敗してみんながトホホと嘆いていれば、とりあえず〝ファンCD〟としては合格です。実際そういう作品もありますし、そういう作品が望まれている場合もあります。けれども今回は、アーチェとチェスターが別れの時に「バカ」と言い合うシーンを盛り上げるために、パーティーの家族的結束を表現するために……ストーリー的に絶対に必要な部分にのみ、キャラクター性やドタバタを盛り込んだつもりです。

その部分で欲張ったので、かわりにといってはなんですが、基本的にサービス精神溢れる細部の構成を心がけました。かっこいいクレス。頼れるクラース。かわいいミント。騒がしいアーチェ。友達に欲しいチェスター。妹に欲しいすず。渋いダオス。危機一髪からの大逆転。ゲームシステムを生かした戦闘シーン。必殺技の開眼。熱い友情。恥ずかしいくらいのラブシーン……。とにかくわかりやすく、きどらず、単純に聴いて楽しい(だから脚注もあまりカッコよく書くことがなくて困りました)。こうした部分で、僕の勝手な〝欲張り〟とのバランスをとったつもりですが——

——ファンタジアファンの皆様、いかがでしょうか?

PROFILE

金月龍之介
(きんげつ・りゅうのすけ)

ドラマCDテイルズ オブ ファンタジア脚本家。脚本、小説、ゲームデザインなどで生計を立てるマルチライター。とあるアクションゲームで全国一位を獲得したこともあるらしい。

中村　誠

制作プロデューサー

よく、映画の音だけを聴いている。

僕は映画がとても好きだ。だから同じ映画でも、繰り返し何度も観る。そのうちに画面を見なくても映像が浮かんでくるようになる。そうなったら、もう僕は画面を観ないで音だけに耳を傾ける。好きな映画は、音だけ聴いていても、画面がぱっと浮かんでくる。しかし、何度もその作業をやっているうちに、記憶にあった映画の画面は段々と薄れていき、新しい映像が脳裏によぎるようになってくる。

僕の想像力が記憶の中の映像を一度ばらばらにし、もう一度コンテを切りなおし、新しく撮影するのだ。それは僕の想像力が作り出した、もう一つの映画だ。

もしこれを読む人の中に、現場で僕と一緒にいた人がいたら、「映像ならこういうイメージです」と僕が頻繁に繰り返していたのを憶えていると思う。

そもそも、最初に訪れたイメージは「子供の声」だった。「テイルズ　オブ　ファンタジア」のドラマCDを製作することが決まり、製作の方向性を考えて歩いていた時のことだ。

僕の場合、具体的な内容よりも、作品の全体的なイメージから出発することが多い。今回の場合は、特にナムコとの共同製作ということが決まっていたため、ゲームオリジナルの細かい部分からの発想はナムコ側のプロデューサー、磴さんにお願いしようと思っていた。

最初に訪れたイメージの元「子供の声」は黒澤明監督の「野良犬」の断片だった。

その歌声が流れるシーンは、画面上では最も緊迫している場面の一つだ。つまり、内容と音楽は必ずしも一致している必要はない。逆ののイメージの二つが合わさることでより効果的な画面が生まれることもあるのだ。

「映画」というキーワードが生まれたのはこの時だ。

僕の頭の中にはこのドラマの映像が全て見えている。クレス達がどう画面の中で動き、どんな表情をしているか分かっている。そして、それはおそらくは、僕だけの映画なのだ。
聴いてくれる人にも、自分の映画「テイルズ オブ ファンタジア」を作って欲しいと思った。
だから、今回のCDは、〝マイナスワン〟の形式で製作しようと意図した。つまり、本来映像があったものだと仮定したのだ。スタッフはそれぞれに映画「テイルズ オブ ファンタジア」をイメージしているはずだ。今回のCDは、スタッフの作り上げた映画の音声だけを録音したものだと考えてもらえればいいと思う。
もちろん、これはドラマCDだ。
音だけで理解できないように作ったわけではない。聴くだけで充分面白いと思う。
でも、あなたの想像力は驚くほど絶大な力を持っている。
目を閉じて聴いて欲しい。鳴っている音、キャラクターの息遣い、音楽、全てに耳を傾けて欲しい。
聴いているうちに、映像が浮かんでくるだろう。
風に揺れる木々が見えてくるだろう。
広がる青い空が見えてくるだろう。クレスが、ミントが、アーチェが、クラースがチェスターが、すずが、画面いっぱいに活躍している姿が浮かんでくるだろう。
それはあなたの想像力が作り出した、あなただけの映画「テイルズ オブ ファンタジア」なのだ。

PROFILE

中村　誠
（なかむら・まこと）

ドラマCD「テイルズ オブ ファンタジア」「テイルズ オブ デスティニー」、ラジオ番組「テイルズ リングD・P」他多くのCDドラマ、ラジオ番組を手掛けるプロデューサー。日本プロ麻雀連盟の段位を持つ。

STAFF

DRAMA CD
TALES OF PHANTASIA
STAFF LIST

CAST(CHAPTER ❶〜CHAPTER ❸)

・クレス＝アルベイン……草尾　毅
・ミント＝アドネード……岩男潤子
・アーチェ＝クライン……かないみか
・チェスター＝バークライト……伊藤健太郎
・クラース＝F＝レスター……井上和彦
・ふじばやしすず……川田妙子
・トリニクス＝D＝モリスン／乱蔵／ナレーション……石塚運昇
・ダオス……塩沢兼人
・ライゼン……島田　敏
・ミラルド／ヴァルキリー／精霊マーテル……住友優子
・スリーソン／おしず……柳瀬なつみ
・ミゲール／イシュラント……増谷康紀
・ドラゴニュート／兵士……江川央生
・ミッドガルズ王／精霊オリジン／整備兵C／兵士C……徳山靖彦
・整備兵A／兵士A／銅蔵……龍谷修武
・オズ整備兵B／兵士B……村上　陽
・オペレーターA……滝下　毅
・オペレーターB／2SH／おかよ……岩崎陽子
・マリア／おきよ……中澤　薫
・マルス／騎士A／ハリソン／赤影先輩……吉水孝宏
・大臣A／老騎士……麻生智久
・大臣B／副隊長……山田真一
・メリル……二木静美
・カリオン……疋田由香里
・フェンビースト……戸北宗寛
・船員／忍者A……渡辺武彦
・子供A……西口有香

STAFF

・Exective Producer……及川　武
・Production Producer……中村　誠
・Sound Produce……青二プロダクション
・Scenario……金月龍之介
・Director……鈴木久尋
・Music……末村謙之輔
・Sound Effect……スタジオえっせんす（宮崎誠二）
・Recording Studio……アバコクリエイティブ（名倉　靖）
・Assistant Producer……関根佐知子／渡邉智子
・Sound Producer……奥山六郎
・Product Direction……磴　一弘（株式会社ナムコ）
・Supervisor……石村啓史（株式会社ナムコ）

付録

ふじばやしすずの にんじゃにっき



いんとろだくしょん

P

にんじゃにっきに関しては特に指示をしていない。ライブっぽく創られたと思ってもらえればいいと思う。シナリオに関しても絵で見えないことがおもしろさにつながるという金月の意図は本編にも通じるものだったので、全く異論はなかった。

脚

本編の脚本執筆はたいてい締切ギリギリまでかかり、必然的に徹夜なども多くなったりするわけです。そして、原稿完成直後の脱力感と、さわやかな朝日の中で濃い目のコーヒーを飲みながらフと思い出すこと——「あ、にんじゃにっき残ってた……」。そうした精神状態で書いたのが良かったのか、いいカンジに肩の力が抜けた、お気楽なお笑いドラマに仕上がったと思います。音と合わせて聴かないと面白さが理解できないと思いますので、こればかりは実際に聴いてみてください。多分「んあ〜」ってな感じで笑えると思います。

ふじばやしすずのにんじゃにっき

★すず、常に淡々と感情を込めずにお願いします。

■第一話変化の術

すず　ふじばやしすずのにんじゃにっき。第一話。

【SE】掛け声と鼓（いよーっ、ポポン）

すず　忍法、変化の術。

××××××

乱蔵　よいか、くのいちども！　今日は変化の術の実践を学ぶ！　まず、そもそも変化の術とはなにか……おしず！

おしず　はい。人間以外の生きものに変身して、敵を威嚇する術のことです。

乱蔵　いかにも！　いちおう復習はしてきているようじゃな。それではまず手本を見せる！　――赤影！

【SE】煙玉爆発

赤影先輩　――赤影、推参。

女生徒たち　赤影せんぱ〜いっ（黄色い悲鳴）

おしず　赤影きゃーっ（ハート）

おかよ　素敵ーっ（ハート）

乱蔵　黙らっしゃい！　ええい、最近の若いくのいちは……！赤影、変化の術の手本をこやつらに見せてやれ！

赤影　御意！　しからば……変化！

【SE】爆発。煙、どろどろ
　　狼、吠える

女生徒たち　きゃーっ！（黄色い悲鳴）

おしず　マジすごーっ（ハート）

おかよ　狼さん私を食べてーっ（ハート）

乱蔵　だーっらっしゃいっ！　おぬしら、それでもくのいちかっ!?……はあ、はあ。それではおかよ！　やってみせよ。

おかよ　（可愛こぶる）え〜、私ですかぁ？　それ

じゃあ……変化っ（ハート）

【SE】爆発。煙どろどろ。
うさぎ、鼻を鳴らす。

乱蔵　愚か者！　うさぎのような弱い生きものに変化してどうする！　もっと敵を威嚇するような生きものに変化せぬか、たわけ！

おかよ　え〜。だって赤影先輩が見てるしぃ……きゃっ（ハート）

乱蔵　ええい、もうよい！　すず！

すず　はい。

乱蔵　級長のおぬしが手本を見せてみよ！

すず　わかりました、おじいさま。……変化。

【SE】爆発。煙、どろどろ。
にゅいーん、と何かが伸びる音。

一同　おおっ!?

【SE】しゃきん、しゃきん、がきっ、とメカが変形する音。

一同　おおおっ!?

【SE】火を吹く音。みちみちと何かが裂ける音。戦車が走る音。赤ちゃんの泣き声。心臓が脈うつ音。

一同　おおおおっ!?（悲鳴に近い）

おしず　いやあああーっ！

おかよ　お、おえっ（嘔吐する）

おしず　おかよちゃん？　おかよちゃん!?

【SE】しゅるしゅると縮小していく音。

すず　……おわりです。

一同　（ざわめいている。泣いている女の子もいる）

乱蔵　あ、あっぱれであった！　さすがはすず！
次期頭領候補筆頭だけはある！

赤影先輩　み、見事だったぞ、すず！　最高の威嚇だ！

おしず　ら、乱蔵さま!?　おかよちゃんが失神して

ます！

乱蔵　う、うむ……。そ、それでは今日は解散！
　各自鍛練を続けるように！

【SE】夕方の崖っぷちのイメージ。
からすの声。寒々しい風の吹き抜ける音。

【M】哀愁（る～る～る～）

すず　……いいの。だってわたし、忍者だから。

父銅蔵　（エコー）よくやったぞ、すず！

母おきよ（エコー）それでいいのよ、すず！

すず　お父さん、お母さん。忍者は……忍者は……
…（溜めて）忍者は、たいへんです。

■第二話　高飛びの術

すず　ふじばやしすずのにんじゃにっき。第二話。

【SE】掛け声と鼓（いよーっ、ポポン）

すず　忍法、高飛びの術。

×××××

幼いすず　……おじいちゃま。なにをまいているのでちゅか？

乱蔵　（びくっとして）お、おおっ、すずか！　いきなりおじいちゃんの背後に回らないように言っておろうに……。いやな、竹の子を植えているのじゃよ。

幼いずす　竹の子でちゅか？

乱蔵　いかにも。すずはこれから毎日10回、この竹の子を飛び越えなければならん。

幼いすず　そんなの簡単でちゅ。

乱蔵　わっはっは。しかしな、竹の子の成長は早い。あっというまにすずの背を越えて立派な竹になる。その成長に負けないよう成長せねば、立派な忍者にはなれんというわけじゃ。

幼いすず　立派な忍者……。

乱蔵　うむ！早く立派な忍者になって、父と母に孝行してやるのじゃぞ、わかったな、すず？

幼いすず　はい、わかりまちた。わかりまちた……わかりまちた……（エコー、フェイドアウト）

×××××

★現代

乱蔵　［OFF］……おおい、すず！　すずはおらんか!?

おしず　あら、乱蔵さま。

乱蔵　おお、おしず。すずを知らんか？

おしず　すずちゃんなら裏の林にいましたけど。

乱蔵　林？

【SE】竹林を掻き分ける音。

すず　あ。おじいさま。

乱蔵　……何をやっておるのじゃ？

すず　ジャンプです。

乱蔵　ジャンプ？

すず　おじいさまが、昔――

【SE】地面を蹴る音
びよ～ん、と異様に長いジャンプ登りの音
びよ～ん、と異様に長いジャンプ下りの音
やっと着地

すず　――毎日10回飛び越えろと言ったので、ジャンプしています。

乱蔵　う、うむ、そうか……いや、忘れておった。それにしてもその竹、け、結構な高さではないか？

すず　そうですね。

【SE】地面を蹴る音
びよ～ん、と異様に長いジャンプの音

乱蔵　わ、わはは！偉いな、すず！　し、精進せいよっ！（ひとりごと）……そ、そろそろ老眼鏡をかけないといかんかな？　距離感がこう、どうにもおかしいような……。

【SE】夕方の崖っぷちのイメージ。
からすの声。寒々しい風の吹き抜ける音。

【M】　哀愁（る～る～る～）

【SE】びよ～ん、と異様に長いジャンプ下りの音
やっと着地

すず　あと二回。

父銅蔵　（エコー）がんばれ、すず！

母おきよ（エコー）いっしょうけんめいにね、すず！

すず　お父さん、お母さん。忍者は……忍者は……（溜めて）忍者は、たいへんです。

【SE】びよ～ん、と異様に長いジャンプ登りの音

■第三話　水蜘蛛の術

すず　ふじばやしすずのにんじゃにっき。第三話。

【SE】掛け声と鼓（いよーっ、ポポン）

すず　忍法、水蜘蛛の術。

×××××

【SE】寒々しい風

生徒たちのざわめき（「寒～っ！」「何月だと思ってんのよ～」「信じらんない～」「マジ～？」など）

乱蔵　ぶえーくしょい！　よいか、くのいちども！　今日、この寒空の中こうしてお玉が池に来たのは他でもない。忍法水蜘蛛の術を実践するためじゃ！

おかよ　はっくちょん！　ら、乱蔵さま～、さ、寒いです～！

乱蔵　馬鹿者！　この程度の寒さで音を上げて忍びが勤まるか！その性根、叩き直してくれる！　おかよ、やれ！

おかよ　え～っ、本気ですか!?

【SE】靴ひもをぎゅっと結ぶ

おかよ　んしょ、これでよし、と。

【SE】バフバフと水蜘蛛を付けて歩く

おしず　（小声）ねえねえ、すずちゃん。あんなちっちゃな板を足にくっつけただけで、水の上なんか歩けるはずないよねえ！

すず　そうですね。無理っぽいですね。

おしず　物理的に不可能だっちゅうの！

【SE】チャポン、とおそるおそる水に足を入れる。

おかよ　ううう～っ、冷たっ！　乱蔵さま、ホントにやるんですか～？　だいたい水蜘蛛って、科学的にみて絶対に成功しない、伝説の忍者道具だって、この前雑誌に書いてありま

乱蔵　したよ～。
おかよ　やれい！
　う～っ、南無三！
【SE】じゃぼ～ん！　と激しい水音。
　ぶくぶくという気泡の音。
　かなり長めに続いてふっと途切れる。
おしず　お、おかよちゃん!?　おかよちゃーん!?
乱蔵　未熟者め！戦う前から負けることを考えるからこのようになるのだ。次は……すず！
すず　はい！
乱蔵　良いか、すず。忍法水蜘蛛にはコツがある。まず右足を水の上にそっと乗せる。次に左足じゃ。
すず　はい。
乱蔵　そしてここからが重要じゃぞ。最初に水の上に乗せた右足が沈む前に、左足を水の上に上げるのじゃ！　今度はその左足が沈む前に右足を上げる。そして今度は右足が沈む前に左足！　あ右！　あ左！　あ右左右！　そうすれば理論的に沈むことはありえん！

すず　はい。
乱蔵　要するにテンポと気合いじゃ。わかったな！
すず　わかりました、おじいさま。
【SE】バフバフと水蜘蛛を付けて歩く
　ちゃぽんと、水面に足を乗せる
すず　右！
【SE】じゃぼっ！
すず　左！
【SE】じゃぼ～ん！
　ぶくぶくという気泡の音
　しばらく続いてふっと途切れる
　しばし間
　風
乱蔵　うむ。さすがのすずでも無理じゃったか。実を言うと、わしが若い頃から水蜘蛛は伝

説の道具でな。実際、これで水上を歩いている人間など、わしも見たことがないのじゃ。

おしず　ひっど〜い！　そんなの私たちにやらせようとしたんですか!?

乱蔵　黙らっしゃい！　貴様はこの特訓からなんの教訓も見いだせぬか、未熟者！　この寒中特訓は、忍びの道は険しく、ときには理不尽なことも——

すず　(小さく水中からゴボゴボと)……右！　左！　右！

乱蔵　り、理不尽なことも——

すず　(徐々に水面に近付いてくる)……右！　左！　右！

乱蔵　り、り、り……

【SE】じゃばーっ！　と派手な水しぶきを上げて
すず、浮上。

おしず　いやああああーっ！

すず　右！　左！　右！　左！

【SE】すず、じゃぼじゃぼと水音を立てて水上を歩行している。
以下、常にリズミカルに水面歩行音。

すず　おじいさま、テンポがつかめました。慣れれば簡単です。

乱蔵　(茫然と)あ、ああ。偉いのう……すずは偉いのう……はは。

おしず　(ヒステリックに)すずちゃん！　歩けるはずないのよ!?　そんな道具で水の上なんか歩けるはずないのよ!?

すず　(ちょっとうれしそうに)右！　左！　右！　左！　(以下、ずっと続けている。おしずのセリフ。掛け声に被せて)

おしず　乱蔵様だって、そんなので歩いてる人なんか一回も見たことないって！　忍びの道の厳しさを教えるための道具だって！

【SE】水面歩行音、すずの掛け声、ぴたっと止まる。
風の音。
間を取って
ぶくぶく……とゆっくり水中に沈んでいく

すず。

ちゃぽん、と完全に水中に消える。

乱蔵　（茫然と）……今日の授業はここまで……解散……ははは……水蜘蛛か……水蜘蛛ねえ……うん、水蜘蛛。

【M】　哀愁（る〜る〜る〜）

【SE】水中。

父銅蔵　（エコー）よくやったぞ、すず！

母おきよ（エコー）それでいいのよ、すず！

すず　……お父さん、お母さん。忍者は……忍者は……（溜めて）忍者は、たいへんです。

【M】　しばらく続いてFO

間を取って

すず　……息が苦しいな。

■第四話　桃色の術

すず　ふじばやしすずのにんじゃにっき。第四話。

【SE】掛け声と鼓（いよーっ、ポポン）

すず　忍法、桃色の術。

××××××

【SE】はしゃいでいる女生徒たち。

乱蔵　え～、くのいちという文字はそもそも女という漢字を分解したものであって、すなわち、女であることがお前たちの最大の特徴であり、その……武器でもあるというわけだ！

おかよ　（からかって）乱蔵さま～、お話がよくわかりませえ～ん！

おしず　（からかって）もっと具体的に説明してくださ～い！

女生徒たち　きゃっきゃと笑う生徒たち。

乱蔵　（言いづらそう）つまりだな、その、この乱世を生きぬくためには、女としてのテクニックというかだな……

女生徒たち　きゃーっ、とふざけて叫ぶ生徒たち。「やらしー！」「スケベオヤジ！」「セクハラ上忍！」「淫行罪！」など。

乱蔵　ええい、だまらっしゃい！……おほん！というわけで、今回は、誘惑のノウハウ、名付けて桃色の術の実践授業を行なう。とはいえ、わしはもう歳じゃからな。おぬしらの相手はこやつが勤める。……赤影！

【SE】煙玉爆発

赤影　――赤影、推参。

女生徒たち　きゃーっ（黄色い悲鳴）

おしず　赤影せんぱ～いっ！

おかよ　あげちゃうあげちゃう～っ！

乱蔵　だ～っらしゃい！　ええい、最近の若いく

のいちは……！　よいか、この赤影に接続した桃色センサーを乱すことができたら合格じゃ！　赤影を甘く見るでないぞ。この男の自己制御の能力、この忍びの里随一じゃ。

【SE】ピコーン、ピコーンという規則正しいセンサー音

赤影　さて。まずは誰から——。

おかよ　は～い、は～い！　あたしいきま～す！

【M】エッチな音楽

おかよ　(過剰にエッチっぽく) 赤影先輩？　おかよ、先輩のこと考えると眠れなくなっちゃうんです。それでぇ、眠れなくなると、いろ～んなこと考えちゃうんです。い・ろ・ん・な・こ・と。

【SE】ピコーン、ピコーンという規則正しいセンサー音

おかよ　(焦る) ぬぬっ！……おかよがまだ子供だから？　はぁ、早く大人になりたいなあ。ねえ、赤影先輩？　大人になるって……どういうこと？　教えてほしいな、赤影先輩に。先輩の言うことなら、なんでも聞けちゃいそう……ふうっ (吐息)

【SE】ピコーン、ピコーンという規則正しいセンサー音

おかよ　ぬぬぬっ！　あ、赤影先輩？……おかよに何か命令して？　おかよに汚い言葉を言って？　ああ、おかよ、もう、もう！

【SE】ピコーン、ピコーンという規則正しいセンサー音

おかよ　あかかげせ……

乱蔵　(さえぎって) そこまで！　ええい、見ていて痛々しいわ！

おかよ　うわ～ん、ひどい～！　あたしってそんな

に魅力ない〜!?

おしず　よしよし。でも確かに見ていて居たたまれなかったわよ。

乱蔵　がっはっは、未熟者め！　次に挑戦するものは誰じゃ？……ん？　いないのか？……では、すず！

すず　はい！

乱蔵　祖父としてこのような訓練をそなたに課するのは辛いが、これも忍者としての重要な努め！理解せいよ、すず！

すず　わかりました、おじいさま。

【SE】ピコーン、ピコーンという規則正しいセンサー音

静寂の間

十分な間を取って

赤影　どうした、すず？

すず　恥ずかしいので、耳を貸してください。

赤影　耳？　どれ。

すず　失礼します。ごにょごにょごにょごにょ……未亡人。

赤影　ぬぬっ!?

【SE】センサー音、激しくなる

すず　ごにょごにょごにょ……白衣の天使。

赤影　ぬおっ！

【SE】センサー音、異様に激しくなる。

すず　ごにょごにょごにょ……眼鏡の家庭教師。

赤影　ぬおおおおっ！

【SE】センサー音、限界。

ぶしゅーっと血を吹き上げる赤影先輩

血は異様に長々と噴出

ようやく赤影先輩、倒れる

乱蔵　あ、赤影!?

おしず　赤影先輩が激しく血を吹いて……！

すず　……終わりです。

乱蔵　み、見事だったぞ、すず。

すず　ちょっと恥ずかしかったです。
乱蔵　い、一体どんな話をしたんじゃ？
すず　恥ずかしいので言えません。耳を貸してもらえれば——。
乱蔵　うわーっ、く、来るな！　今日の授業はここまで！　解散！

【M】　哀愁（る～る～る～）

おかよ　（ひそひそ小声。憮然と）すずちゃんって、あんな顔していつもすごいコト考えてるのね。フケツだわっ。
おしず　（ひそひそ小声）赤影先輩、再起不能だって。毎日、定期的に体をびくびく痙攣させて、やらしい言葉を口ばしってるって……くすん、かわいそう。
すず　いいの。だってわたしは忍者だから。
父銅蔵　（エコー）よくやったぞ、すず！
母おきよ　（エコー）それでいいのよ、すず！
すず　お父さん、お母さん。忍者は……忍者は……（溜めて）忍者はたいへんです。

【M】　しばらく続いてFO
間を取って

すず　……大奥。

■おまけ1／眠ってしまいました。（全巻購入特典に収録）

【SE】夜。森のなか。ミントとすずが見張りをしている。
ふくろう。木の葉のゆれる音。焚火。
見張りの場所に、クレスが歩いてくる。

クレス　ミント？　そろそろ見張り交替の時間だよ——。

ミント　しーっ！

クレス　おっと。……すずちゃん、眠っちゃったのかい？

ミント　はい。

【SE】クレス、ミントの横に腰を降ろす。

クレス　無理もないか。忍者とは言っても、11歳の女の子だもんな。

すず　（寝言）……忍法だ……えいっ……。

★クレスとミント、それを聞いて、小さく笑う。

ミント　こうして眠っていると、本当に普通の女の子。

クレス　かわいい寝顔だね。どんな夢見てるのかな？

すず　（寝言）……お父さん……お母さん……ぐすん。

ミント　……すずちゃん。

★しばし間

ミント、やがて優しい子守歌をささやくように歌い始める。『♪お眠りなさい～お月さまはまんまる～パンケーキもまんまる～お菓子のおうちでおなかいっぱい～』の様な感じで。歌詞、音程、適当にお願いします。

クレス　ミント、優しいんだね。

ミント　（歌い終わる）

クレス　きれいだ。

ミント　え？

クレス　お月さまがさ。

ミント　……はい。お月さまが。

クレス　……ミント？

ミント　……クレスさん？
クレス　ミント。
ミント　クレスさん。
すず　（奇妙にはっきりとした寝言）不順異性交遊。
★しばし間。
クレス　……い、いやあ！　ほ、本当にきれいな月だよね！
ミント　は、はい！
クレス　す、すずちゃん？　起きてるのかい？
★しばし間。
クレス　ぐっすりみたいだね。
ミント　女の子にはつらい旅ですから。
クレス　……きみだって女の子なんだよ、ミント？
　つらかったら、隠さなくたっていいんだ。つかれたら、寄り掛かっていいんだ。君の重みなら、僕はいつだって受けとめられる……。
ミント　……クレスさん。

クレス　……ミント。
ミント　クレスさん！
クレス　ミント！
すず　（奇妙にはっきりとした寝言）婚前交渉。
★しばし間
ミント　わ、わたしが抱きかかえていきますから。
クレス　あ、ああ。そうだね！
ミント　お、おやすみなさいクレスさん！
クレス　お、おやすみ、ミント！
【SE】ミント、寝ているすずを抱きかかえて去っていく。
すず　……むにゃむにゃ……お父さん、お母さん。忍者は……忍者は……。
ミント　忍者は、おそるべし。

テイルズ オブ ファンタジア
ドラマCD シナリオワークス

1999年9月1日　初版発行

原　作　株式会社ナムコ
脚　本　金月龍之介
発行者　髙橋　豊
発行所　株式会社ムービック
〒173-8558 東京都板橋区弥生町77-3
Tel. 03-3972-1992
編　集　柏木秀博　井上真吾
装　丁　黒木三郎（デザインワーク）
協　力　株式会社ナムコ
株式会社青二プロダクション

発行／株式会社ムービック

TALES OF PHANTASIA®

金月龍之介（きんげつ・りゅうのすけ）
　1970年生まれ。スタジオピスタッチ所属。小説、脚本、ゲームデザインなどで生計を立てる、よくいえばマルチライター。悪く言えば何でも屋。真ん中を取ってマルチ屋さんでどうですか、お客さん？　お仕事に『熱血専用！』（ホビージャパン／ゲームデザイン）、『虹色町の奇跡』（ムービック／小説）、『フレンズ～青春の輝き～』（ムービック／ドラマCD脚本）『ダークソリッド』（テイジイエル／世界設定）など。

9784896014471
1920293010007
ISBN4-89601-447-2
C0293 ¥1000E
定価／本体価格1000円+税
発行／株式会社ムービック
8320-0317-TE01

TALES OF PHANTASIA®